

El Corte Inglés
Nº 148 Junio-Julio 2019
MEGACONSOLAS
Los mejores juegos en todas las consolas
Blood & Truth
Acción inmersiva con PlayStation VR
MotoGP 19
Vuelta rápida para el campeón sobre dos ruedas
Reportaje E3
Lo mejor en la gran fiesta del videojuego
Super Mario Maker 2
Creatividad y diversión sin límites en Nintendo Switch
CTR Nitro-Fueled | Marvel Ultimate Alliance 3 | F1 2019 | Everybody's Golf VR |

NINTENDO SWITCH

Nintendo

© 2019 MARVEL.

MARVEL

ULTIMATE ALLIANCE 3

THE BLACK ORDER

12

www.pegi.info

¡REÚNE A TU DREAM TEAM DE HÉROES MARVEL PARA DERROTAR EL MAL!

19 JULIO

YA PUEDES RESERVARLO





Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Gabriel Pérez-Ayala, Borja Santos Robledo Moebius, Nexus

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



Acelerando

Llega el calor y empiezan a rugir los motores. Como los caracoles al sol, vehículos de todo tipo salen a la palestra consolera. Es momento de la alta competición, de tomarse cada curva como si la vida nos fuera en ello o, por el contrario, tomárselo a cachondeo porque la diversión vale más que el triunfo en meta. Del primer grupo son motores sobre dos ruedas los que abren una competición vibrante a cara de perro sobre el asfalto y con máximo realismo. El rey de la disciplina vuelve con «MotoGP 19», nueva edición con licencia oficial de pilotos, motos y demás, para desparramar adrenalina en carrera y a gusto. A rebufo, pero sobre cuatro ruedas y dentro de un monoplaza, «F1 2019» nos trae el circo de la Fórmula 1 y sin rival capaz de hacerle sombra. Milestone en motos, Codemasters en coches, ambos depurando hasta el último detalle un apartado gráfico excelso en favor del realismo. Algo que Crash y Sonic no necesitan en sus locas pistas de carreras. Los dos regresan con cara de velocidad y juegos debajo del brazo, «Crash Team Racing Nitro-Fueled» y «Team Sonic Racing», y en guasa (y mala baba competitiva) nadie les va a ganar subidos en karts y bólidos con el turbo a todo meter. Y tú ¿en qué juego preferirías acelerar? **José María Fillol.**












Para PS4, XO y Nintendo Switch
Wolfenstein Youngblood

El popular shooter en primera persona vuelve a abonar el camino para matar nazis con este spin-off que trae un solvente cooperativo y otros extras jugosos.

A partir del 26 de julio viajaremos al París de los años 80, a una lucha contra la máquina de guerra del III Reich en el papel de una de las hijas gemelas de B. J. Blazkowicz. La gracia del título de MachineGames, un spin-off independiente ambientado tras dos décadas de los sucesos de «Wolfenstein II: The New Colossus», es que en la Campaña tendremos un multijugador cooperativo de lo más majo. De tal modo, con un colega podremos repartirnos los papeles de Jess y Soph e ir liquidando enemigos de principio a fin de la aventura. En nuestro camino encontraremos algunos tan imponentes como el Mecánico Nazi, para lo cual contaremos con armamento pesado, destacando el Elektrokraftwerk, un rifle eléctrico que dispara ¡rayos! De perlas nos vendrá desbloquear habilidades y gadgets o ajustarnos un traje muy cuco con poderes futuristas. Aunque no nos moveremos por un mundo abierto, tampoco estaremos determinados por una narrativa lineal y sí por una progresión de estilo rolera. La edición especial trae el Budy Pass, el cual permite invitar a un amigo para jugar gratis en su consola o PC cuando se conecte con nosotros.



En cines el 21 de junio
Godzilla
Rey de los monstruos

El famoso monstruo vuelve a la gran pantalla en una aventura repleta de acción y de efectos especiales.

Tras arrasar San Francisco en el primer 'Godzilla' (2014), el reptil gigante vuelve a la carga como el rey de los monstruos. Claro que su corona la va a tener que defender ante otras criaturas milenarias de similar pelaje que han despertado para horror de toda la civilización. Luchas apoteósicas de Godzilla contra Mothra, Rodan y su máximo enemigo, Ghidorah, el rey de tres cabezas, llenan de emoción y espectacularidad la gran pantalla. Esta entrega de la franquicia cinematográfica MonsterVerse de Warner Bros, la dirige Michael Dougherty ('Krampus'), y es protagonizada por Vera Farmiga ('Expediente Warren'), Ken Watanabe ('El último Samurai') y Sally Hawkins ('Blue Jasmine'). Se estrena el 21 de junio en cines. A Godzilla ya le espera el gran gorila en la futura 'Godzilla vs. Kong'.



Lucha paranormal
Control

Acción en tercera persona y despliegue de habilidades sobrenaturales sazonan el último trabajo del afamado estudio Remedy.



De los creadores de «Max Payne» y «Alan Wake» llega una nueva aventura de acción en tercera persona que combina habilidades sobrenaturales con ensaladas de tiros características de Remedy. El juego nos plantea movernos por un mundo abierto y cambiante donde nuestra realidad familiar se yuxtapone con lo extraño e inexplicable. El jugador deberá asumir el papel de Jesse Faden, encargado de reconducir la situación límite que se vive en una agencia secreta en Nueva York y que se ha visto invadida por una amenaza de otro mundo. Un buen número de poderes y armas increíble le servirán para contrarrestar la amenaza en un clima de tensión y misterios al estilo de «Quantum Break» y en el que cualquier cosa puede suceder. Disponible el 27 de agosto para PS4, XOne y PC.

Breves |

Saints Row: The Third

El sandbox de Volition desembarca en Nintendo Switch con el cargador lleno para ofrecernos una nueva ráfaga de acción descarriada y su particular punto vista humorístico a la hora de contemplar la violencia. En este tercer capítulo los santos nos llevan a la ciudad de Stillwater, donde tendremos carta blanca para liarla parda a nuestro alrededor, mientras nos curramos una reputación pendenciera como mayor delincuente del lugar. Un montón de armamento y de vehículos estarán a disposición en la explosiva aventura.



10º Edición Gamergy

La décima edición de Gamergy, el gran festival de eSports que organiza la LVP, tendrá lugar entre los días 21 y 23 junio en el recinto de IFEMA de Madrid. Los asistentes podrán participar en más de una decena de torneos de distintos juegos y plataformas, así como en numerosas actividades, todas con suculentos premios. A este respecto, este año contará con la bolsa de premios más grande de su historia: más de 100.000 euros que se repartirán entre los torneos semiprofesionales, como el nuevo King of the Hill o el Maratón, y las distintas actividades abiertas a todo el público.




RESERVA PARA OBTENER A SHAO KAHN
MORTAL 11 KOMBAT™
A PARTIR DEL 23 DE ABRIL.
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
NINTENDO SWITCH
PC DIGITAL DOWNLOAD
PS4
XBOX ONE
MORTAL KOMBAT 11 software © 2019 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD, NETHERREALM STUDIOS LOGO, MORTAL KOMBAT, THE DRAGON LOGO, and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s19)
NETHERREALM
WB GAMES



Historia épica

El argumento del filme nos coloca en los años 90, cuando los X-Men deben de enfrentarse a su enemigo más formidable y letal: Jean Grey, quien tras ser rescatada en el espacio exterior adquirió unos poderes épicos que la hicieron caer en una espiral fuera de control causando daño a aquellos que más ama, hasta provocar la destrucción de los lazos que mantienen unidos a los X-Men, quienes deben encontrar la forma de unirse para salvar el planeta de unos alienígenas que quieren transformar esta fuerza en un arma y conquistar la galaxia. Casi nada.

El filme cuenta con una villana de las que dejan huella profunda, la doctora Jean Grey (encarnada por Sophie Turner), que amenaza la integridad física de los demás mutantes y de todo el planeta

X-Men Fénix Oscura

Broche de oro de la patrulla mutante

Magneto, Mística, el Profesor Xavier y los demás "X-Men" cierran una etapa inolvidable el 7 de junio con una entrega que supone todo un golpe en una mesa cinéfila abarrotada de superhéroes. Un respeto a los veteranos.

Han pasado casi veinte años desde que Bryan Singer (director de "Sospechosos habituales" y "Bohemian Rhapsody", por ejemplo) dio el pistoletazo de salida a, posiblemente, la saga que ha influido más determinantemente a la hora de convertir a los superhéroes de cómic en el mayor fenómeno taquillero de Hollywood en lo que va de siglo, recaudando en su conjunto cerca de cinco mil millones de euros. Y es que la Patrulla Mutante ha sido el gran catalizador y potenciador para que los personajes "de tebeo" hayan podido adquirir una trascendencia popular y hasta psicológica a la altura, según algunos, de los héroes trágicos clásicos o de los reyes shakesperianos. Ahí queda eso. En lo que respecta a la saga "X-Men", estamos hablando de casi una docena de filmes, incluyendo la trilogía original, las precuelas ("Primera generación", "Días del futuro pasado" y "Apocalipsis"), la trilogía sobre Lobezno y las dos películas consagradas a la "oveja negra" de la gran familia, el gamberrete Deadpool. Un chorreo de conflictos, efectos especiales, superproducciones estratosféricas y narrativas aventuradas en las que los mismos personajes se muestran en tiempo presente y pasado. De rebote, también han servido para reactivar las viñetas de sus cómics, tanto originales como de nuevo cuño, e impulsar todo tipo de ferias, acontecimientos y shows relacionados con este grupo de freaks con poderes insólitos.

Poderes cósmicos

Así, ahora se presenta "Fénix Oscura", la que podría ser el canto del cisne de la franquicia, aunque Marvel seguirá dando guerra con proyectos como "Los nuevos mutantes", con estreno previsto para el año que viene. El futuro de la saga es una incógnita, debido a la compra de Fox por parte de Disney por lo que, de momento, toca gozar de esta nueva entrega, cuyo principal atractivo es la presencia de Sophie Turner dando vida a la doctora Jean Grey, quien se convertirá en un peligro para humanos y mutantes, luego de un encuentro en el espacio con una fuerza cósmica. Dirigido y escrito por Simon Kinberg (que debuta en el cine tras encargarse de la teleserie "The Twilight Zone"), la película tiene un reparto de lujo, con James McAvoy, Michael Fassbender, Jennifer Lawrence, Nicholas Hoult, Tye Sheridan, Alexandra Shipp, Kodi Smit-McPhee, Evan Peters y Jessica Chastain, aparte de la mencionada Turner. En fin, un must imprescindible para los fans del género.



Dirigida por Simon Kinberg –valor en alza del género fantástico en Hollywood- la película cuenta con un guión, una producción y unos FX de auténtico lujo, aupándose a lo más alto de tan longeva franquicia

X-Men jugones

Por supuesto, la saga "X-Men" también ha lucido cosa fina en el mundillo de los videojuegos, de la mano de Activision, y con cerca de una veintena de títulos en todo tipo de dispositivos móviles y plataformas, incluyendo alguna rareza en la portátil N-Gage. Destacan lanzamientos como el espectacular hack & slash «X-Men Orígenes: Lobezno» para Xbox 360 y PS3, el no menos contundente y luchador «Next Dimension» para PS2 (y sus antecesores «Mutant Academy 1 y 2» para PSOne) o, quizá el mejor y más clásico: «X-Men: Mutant Apocalypse» juego de acción de desplazamiento lateral (side-scrolling) publicado por Capcom para la consola casera Super NES.



El paso de los X-Men por los videojuegos ha dejado joyitas tan recordadas como «X-Men: Mutant Apocalypse» para NES.

Entrega definitiva

En una cartelera saturada de superhéroes, "X-Men: Fénix Oscura" ha generado un hype sin precedentes, motivado por factores tales como el posible fin de ciclo de la saga (incluyendo la muerte de alguno de sus personajes principales, ojo spóiler) y, sobre todo, a la presencia de una villana implacable que, según el director, "le confiere a la acción una intensidad dramática increíble, con emociones y dolor a flor de piel".



Lo más esperado E3™ 2019



Del 9 al 13 de junio, Los Ángeles vuelve a convertirse un año más en el faro del sector del ocio electrónico. Ansiados lanzamientos de videojuegos serán anunciados oficialmente en el E3, junto a otras poderosas novedades en hardware como muestra del dinamismo y músculo de la industria. A pesar de la ausencia de Sony, se prevé una Feria a la altura.

Con la negativa de Sony a estar en la próxima edición del E3, algunos se apresuraron a vaticinar que 2019 podría ser el comienzo del declive del evento más importante a nivel mundial del sector de los videojuegos. No cabe duda que la espantada del gigante japonés supone un revés para la feria; su prioridad hoy día es reunir a distribuidores y third parties al abrigo de Destination PlayStation, su modelo de evento interno. Pero tras la tormenta inicial las aguas fueron retomado su cauce y las dudas se han ido disipando a medida que el resto de las compañías hacían evidente su respaldo anticipando anuncios espectaculares para el E3. Pesos pesados como Phil Spencer de Microsoft salieron a la palestra para manifestar de forma enérgica una presencia a lo grande. Incluso PlayStation se hará notar, acaso de la mano de terceros con importantes títulos para disfrutar en PS4.

MICROSOFT

Si bien no habrá huella de la futura PlayStation 5, como contrapartida tendremos, o eso esperamos, signos de vida de Xbox Scarlett, la próxima generación en consola de Microsoft. Todo apunta a que el nuevo hardware se dejará ver en dos modelos, Anaconda y Lockhart, y conoceremos más detalles sobre sus especificaciones, características y capacidades, como GPU o SSD. Quizás los de Redmond tengan a bien anticiparnos en su conferencia los planes de futuro de Xbox Game Pass; los proyectos de los nuevos estudios adquiridos -Ninja Theory, Obsidian o The Initiative, entre otros-; cómo harán frente a un nuevo y todopoderoso competidor como Google y su juego en la nube «Stadia»; o la confirmación de un título nuevo de FromSoftware con la participación de George R.R. Martin.

Lo que sí estamos seguros es que Microsoft volverá a sacar músculo con «Gears 5», «Halo: Infinite» y un más que previsible nuevo «Forza», sin duda, los juegos franquicia de la compañía



Xbox Scarlett

En el E3 es de prever que conozcamos más detalles del hardware de nueva generación de Microsoft. Ya sabemos que Xbox Sacrlett utilizará un procesador Zen 2 y una GPU Radeon Navi. Aunque queda mucho por saber de sus características y especificaciones, todo parece indicar que seguirá la línea marcada por Xbox One de retrocompatibilidad y servicios online como Xbox Game Pass.



La serie Pokémon crece

Los nintenderos están de enhorabuena ya que todo, o casi todo, de lo que anuncie la compañía de Kyoto en el E3 va a ser disfrutable en el 2019. Un aluvión de potentes lanzamientos para Nintendo Switch de entre los cuales sobresale «Pokémon Espada y Escudo», una nueva aventura RPG en doble versión con la particularidad de ser el primer videojuego de la serie principal que se estrena en una consola de sobremesa. Centrado en el público tradicional, podremos elegir entre los Pokémon Grookey, Scorbunny o Sobble para que nos acompañe en por la variopinta región de Galar en



americana. Sobre adquisiciones indies que engrosen su catálogo habrá que estar atentos e igualmente a títulos como «Battleloads» y «Gears Tactics», spin-off de estrategia de la serie «Gears of War». También oídos bien abiertos por si se confirman algunos rumores de altísimo interés, como un reboot de Fable y la posible colaboración de Microsoft y Nintendo para trasladar más de cien títulos de Xbox a Switch a través de Game Pass o xCloud.

NINTENDO

La compañía de Kyoto es quien probablemente ha enseñado más sus cartas, y con el habitual Nintendo Direct fin de feria esperemos conozcamos todavía más novedades. El propósito es que todos los lanzamientos dados a conocer sean disfrutables antes de finalizar el año y la gran mayoría jugables en el showfloor de este E3. El menú que se huele para Nintendo Switch no será moco de pavo, empezando por el recién salido del horno «Super Mario Maker 2» y los de inminente aparición veraniega «Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order» (19 de julio) y «Fire Emblem: Three Houses» (26 de julio). Pero es que la cascada de títulos puede ser fantástica, incluyendo en ella «Animal Crossing» (cruzamos dedos) y los «Bayonetta 3» y «Astral Chain» de los chicos de Platinum Games. Canela fina. Aunque los títulos más potentes que se asoman son los que mejor lucen el ADN Nintendo, nada menos que «Pokémon Espada y Escudo» y «The Legend of Zelda: Link´s Awakening», remake del clásico de Game Boy Color. Cabe esperar más anuncios adicionales y, ojalá, la figura de Samus se haga visible de alguna forma, si bien difícil con «Metroid Prime 4», quién sabe si el rumoreado «Metroid Prime Trilogy» nos dé esa alegría. En cuanto a la consola en sí, nada de sucesora de Nintendo Switch en el horizonte, sí nuevas revisiones. Se habla de un modelo más robusto y sencillo, prescindiendo de algunas características no esenciales, como la vibración HD, y con espíritu portátil.

«The Legend of Zelda: Link´s Awakening», «Cyberpunk 2077», «Final Fantasy VII Remake», «DOOM Eternal», «Ghost Recon Breakpoint», «Star Wars Jedi: Fallen Order», «Halo Infinite»... Los lanzamientos más esperados sonarán en el E3

Nuevo episodio Star Wars

Los chicos de Electronic Arts se anticiparán un par de días al pistoletazo inicial de la feria con su EA Play, entre el 7 y 9 de junio. Será el momento para echarle un primer vistazo jugable a su joya de la corona de este año: «Star Wars Jedi: Fallen Order». Desarrollado por Respawn Entertainment, creadores de «Titanfall», la nueva aventura de acción nos pondrá en el pellejo de un Padawan superviviente en un periodo entre el Episodio III y IV.



EA

Otra conferencia clásica es la de EA... o lo era. Este año no tendrá ese escenario y su presencia será menor. Eso sí, podrá hacer ruido con EA Play el viernes 7 por la noche, como quien dice inaugurando a su manera la Feria. Así podremos conocer sus novedades a través de múltiples emisiones en directo durante dos días. ¿Qué se espera? Apuesta renovada por «Apex Legends» y «Anthem» como franquicias que merecen de actualizaciones y nuevos contenidos para satisfacer a su masa de seguidores. Pocos dudan de que la gran atracción será «Star Wars Jedi: Fallen Order» y que se mostrará por primera vez su jugabilidad con un gameplay. Expectativas por todo lo alto por el juego de Respawn Entertainment, desarrolladores igualmente de la saga «Titanfall» y con la que preparan un regreso sonado, ofreciendo esta vez una experiencia distinta a la tradicional. Electronic Arts ya confirmó nuevos «Need for Speed» y «Plants vs Zombies» y es probable que tengamos más detalles de ellos, como de la vedette «FIFA».





BETHESDA y UBISOFT

Si algo merecería aplaudirse a rabiar en la conferencia de Bethesda, eso sería la posibilidad de ver un tráiler largo de «». ¿Caerá la breva? Complicado, pero constituiría un puntazo para romper algunas dudas sobre el desarrollo un tanto oscuro de esta producción y que parece ocultarse desde los fogonazos del pasado E3. De otro que se anunció en el mismo tiempo con un simple teaser, «Starfield», se diría lo mismo, se le espera, pero probablemente no estará, aunque se prevea fecha de lanzamiento este mismo año. En cualquier caso, «DOOM Eternal», secuela del estupendo «DOOM» (2016), puede llevarse esa ovación.
Hasta la vuelta al ruedo conseguiría Ubisoft si llegara a confirmar un nuevo «Splinter Cell». En los mentideros jugones cada vez circula con más fuerza esa idea.

La ausencia de Sony no cabe duda de que restará brillo a la Feria, pero la gran mayoría de las compañías presentes prometen hacer ruido a su manera. Square Enix vuelve a celebrar conferencia en un teatro y Microsoft ofrecerá más detalles de Xbox Scarlett







Exclusivo para PS4

Si bien Sony renuncia a estar de manera explícita en el E3, se presentarán títulos que la pondrán en boca de todos. Uno de ellos es «Final Fantasy VII Remake» para PS4, un desafío para Square Enix que ha puesto toda la carne en el asador para rehacer la aventura más legendaria de la saga de rol y que marcó a los jugadores en PSX. Con un aspecto técnico soberbio, el desarrollo del juego es tan abrumador que estará dividido en episodios, como si cada uno de ellos fuera un juego individual. En la feria se espera gameplay de impacto.

Esperaremos a la conferencia de la empresa francesa. Acostumbrada a llegar con los deberes hechos, Ubisoft aterrizará en su show con el 4 de octubre ya adjudicado a uno de sus lanzamientos más importantes, «Ghost Recon Breakpoint», nueva entrega de la popular serie de acción táctica. Está por ver si otro título de acción táctica, esta vez en alta mar y en la época de los piratas, corre la misma suerte y conocemos también el día que «Skull&Bones» definitivamente zarpe para las consolas de PS4 y Xbox One. Seguramente lo sabremos junto con el no menos esperado «Watch Dogs 3», que ya es sabido cómo se las gasta Ubisoft con las segundas y terceras partes: mejorando ostensiblemente el original.

SQUARE ENIX y otros

Un motivo para madrugar el 11 de junio, es que a partir de las 03:00 (hora peninsular) tendremos la posibilidad de gozar con un buen puñado de detalles y ver la jugabilidad de «Final Fantasy VII Remake» para PS4. La remasterización del proba-



Locura en el Páramo

Gearbox estará en la feria angelina con «Borderlands 3» debajo del brazo. Nuevos detalles del esperado looter shooter serán desvelados y el público asistente podrá tener una toma de contacto definitiva con su propuesta de acción loca y brutal. Pinta genial meterse en la piel de uno de los 4 increíbles buscadores de la cámara, cada uno con sus poderes, estilo de juego, habilidades y un puñado amplio de opciones de personalización. El 13 de septiembre se lanza para PS4, XBO y PC.

Alternativas

Además de las conferencias de los pesos pesados de la industria, en paralelo se desarrollarán otros eventos alternativos. El E3 VR Showcase dará la oportunidad de conocer juegos y fechas de videojuegos de realidad virtual a través de una conferencia tipo Nintendo Direct. Se podrán conocer novedades en dispositivos como Oculus Quest y Oculus Tift S. También se celebrará el ya tradicional PC Gaming Show, que este año celebra su quinta edición. El evento está centrado exclusivamente en el mundo del PC y su conferencia abordará nuevos juegos, trailers exclusivos y repaso extenso a la actualidad y al futuro del hardware.

blemente más querido título de la saga Final Fantasy será la traca en la conferencia de Square Enix. Además, para locura de los fans, habrá disponible una demo tras el E3. Esto no debe eclipsar otras novedades tan apetitosas como los cacareados DLC de «Kingdom Hearts 3» y, sobre todo, noticias frescas del esperanzador «Los Vengadores», desarrollado por Crystal Dynamics. Como prometedor también es «Babylon´s Fall» de Platimun games, un estudio en racha como hemos podido comprobar más arriba.
En buena onda siguen los polacos de CD Projekt RED, quienes apuntan a anunciar dos títulos triple A. Uno indiscutiblemente será «Cyberpunk 2077», a estas alturas poca presentación necesita porque viene haciendo ruido desde su anuncio en 2012, aunque necesitamos más demostraciones de su jugabilidad de acción rolera. Podemos presuponer que el otro bombazo será un nuevo «The Witcher». Venga, nos atrevemos a lanzar uno de esos triples sobre la bocina a lo «NBA 2K».
Por cierto, con el redondo número 20 a la espalda podremos ya disfrutar en la feria de una nueva edición de la franquicia. Aunque 2K probablemente se preocupe más de que el público asistente conozca «Borderlands 3» de Gearbox Software, un regreso de impactante acción a la misteriosa Pandora.
Para el E3 que se nos presenta a la vuelta de la esquina, por qué no, soñemos con lanzamientos de otras compañías como Activision, seguramente con «CoD Modern Warfare 4», de Warner, quizás con un nuevo Batman o Liga de la Justicia de la mano de Rocksteady, de TH Nordic, con un hipotético nuevo capítulo de «TimeSplitters» del que desde hace un año tiene sus derechos…
Más allá de Sony hay Feria y mucha tela que cortar.



Blood & Truth

Sony | Acción, aventura
Mayo | 16+
www.playstation.com/es-es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Armas a tiutiplén

Uno de los grandes atractivos del juego es su enorme arsenal. Todo tipo de pistolas, armas de fuego, explosivos y armas blancas estarán a nuestra disposición de forma directa y, sobre todo, personalizable con numerosas opciones de colores, silenciadores o miras (adquiridos con las estrellas desbloqueadas a lo largo de la acción). El modo de localizar las armas en el juego es bastante sencillo, así como de utilizarlas contras los enemigos, con un sistema de apuntado de lo más eficaz. Además, también tendremos la opción "Bullet Time", de lo más cool y útil.

Superagente completo

Aparte de los momentos de acción, también hay que destacar otra serie de misiones y desafíos desperdigados en mitad de la historia. Por ejemplo, rompecabezas en forma de hackeo de alarmas, puertas o luces para los cuales tendremos que usar nuestro kit de herramientas y afinar nuestras acciones con el casco VR. Además, también tendremos que espiar, escalar, colarnos por respiraderos, subir a tejados y muchas más acciones tipo 007 que le dan un plus de interés a la aventura y que nos harán vivir más matices de nuestra interacción con los personajes.



Sumérgete en una historia alucinante y cinemática donde vivirás la acción y el peligro como nunca antes habías experimentado con PlayStation VR.

Mucha acción, más adrenalina y, sobre todo, cantidad de realidad virtual de la buena para darle el empujón definitivo a PlayStation VR. Y es que este título de SIE London Studio tiene todos los ingredientes necesarios para que la VR sea lo que todos esperábamos que fuera: una experiencia inmersiva, emocionante y llena de matices.

Así, tendremos que meternos en el pellejo del soldado de fuerzas especiales Ryan Marks en este juego de disparos trepidante con unos niveles de acción y drama dignos de una superproducción de Hollywood. Hay que aclarar que el título está inspirado en «The London Heist», la popular experiencia de realidad virtual incluida en «PlayStation VR Worlds», pero aquí las expectativas se superan en una emocionante aventura llena de tiroteos y secuencias explosivas donde tendremos que rescatar a la familia de Marks de las garras de un despiadado jefe criminal. Gracias a nuestro entrenamiento especial, podrás escalar edificios, infiltrarte en instalaciones secretas y llenar de plomo a los esbirros del enemigo con mortíferas armas de fuego.

Lo primero que llama la atención del juego es su estupenda narrativa que nos acompaña en todo momento a través de unos escenarios impresionantes donde viajaremos al Londres más oscuro y peligroso. Un territorio comanche repleto de detalles y sensaciones gracias a las posibilidades de PS VR, que nos permite sentir la vibración de las armas, recargarlas con ambas manos y apretar el gatillo como si fuese de verdad. Eso sí, deberemos tener cuidado con los numerosos giros argumentales, ya que las organizaciones secretas y las mafias a las que nos enfrentaremos tienen bastante miga. En nuestra misión nos acompaña el veterano Carlson, curtido en mil batallas, y la enigmática Kayla, con los que recorreremos escenarios de todo tipo, como callejones letales, áticos lujosos o casinos opulentos .

> Acción a raudales, una historia absorbente, personajes memorables y una interactividad total con los escenarios definen esta aventura total y diferente. Ponte el casco y disfruta

Aunque lo mejor de «Blood and Truth» es la acción propiamente dicha, un poco al estilo John Wick, con una cámara en primera persona que permite una amplia cobertura y margen de acción, así como interactuar con el entorno y desplazarnos lateralmente de forma espléndida. Todo ello, en mitad de unas secuencias cinemáticas al más puro estilo hollywoodiense, y con una banda sonora elegante y cañera. En definitiva, un juego de lo más especial y que puede suponer un punto y aparte en el sector.



Dentro de los casi 20 niveles, hay momentos al más puro shooter sobre raíles de estilo «Time Crisis», y otras fases para desplegar habilidades, como forzar cerraduras y cajas fuertes, escalar o arrastrarnos por conductos de ventilación, e incluso darnos tiempo para resolver puzzles. Y siempre la acción será trepidante.

Guía de juego

Desde que Sony presentó su PlayStation VR, estábamos esperando como agua de mayo un juego como éste: tan intenso que será complicado permanecer sentado en el asiento y que, aunque tenga caparazón de aventura lineal bastante ordenadita (si pasamos por un punto determinado no podremos volver atrás), las sorpresas y detalles con que nos topamos a cada paso hacen que, por momentos, parezca que estamos sumergidos en



un sandbox vivito y coleando. Los desarrolladores han sabido hacer virtud de las características y estrecheces de movimiento de este tipo de juegos, ya que la libertad de movimientos es limitada, pero está presentada de tal forma (podremos elegir entre dos o tres caminos a seguir en cada momento) que el "efecto pasillo" se nos olvida al poco tiempo de estar enfangados en el Londres más criminal e indecente. Y es que son seis horas de aventura vertiginosa, repleta de personajes muy bien dibujados psicológicamente y con un argumento muy de serie negra noventera, incluyendo escenas de cámara lenta en las que nos desplazaremos en mitad de una ensalada de tiros con decenas de enemigos saltando por los aires. Todo un subidón de adrenalina, la verdad.



Super Mario Maker 2

Uno de los juegos más especiales de la última hornada de Nintendo revive en Switch de forma espectacular y creativa: nunca antes Mario se ha puesto manos a la obra tan brillantemente. Una joyita.

El fontanero más dicharachero de Nintendo sigue sumando muescas a su gran palmarés. Esta vez, con la secuela de uno de los títulos que más lustre le dio a la WiiU hace menos de cuatro años. Ahora en territorio Switch, Mario refuerza sus herramientas y capacidades enmarcándolos en una historia que nos presenta a nuestro héroe ayudando a reconstruir el castillo de la Princesa Peach a lo largo de más cien niveles creados para poder recolectar suficientes monedas y de esa forma reconstruir la fortaleza derruida. Como siempre, una raspa argumental escueta –aunque es la primera vez que está presente en la serie- pero más que suficiente para que Mario y sus amigos desplieguen todo su potencial y recolecten monedas a diestro y siniestro en esta gozosa aventura plataformera que encandilará a los fans.

¿Cómo? Por varias y poderosas razones. Por ejemplo, gracias a la posibilidad de crear nuestros propios niveles utilizando elementos de la saga mariófila, y añadiendo todos aquellos disponibles vía online. Así, podremos elegir entre varios estilos visuales y de jugabilidad para elevar a otra dimensión las fases del juego, inspiradas a su vez en hits como «Super Mario Bros.», «Super Mario Bros. 3», «Super Mario World», «New Super Mario Bros. U» e incluso «Super Mario 3D World». El resultado es una amalgama excepcional repleta de guiños a los fans y de novedades tales como unos entornos novedosos de desierto, nieve, bosque y cielo, una banda sonora completamente remozada, un interruptor de en-

Nintendo | Plataformas, acción
Junio | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

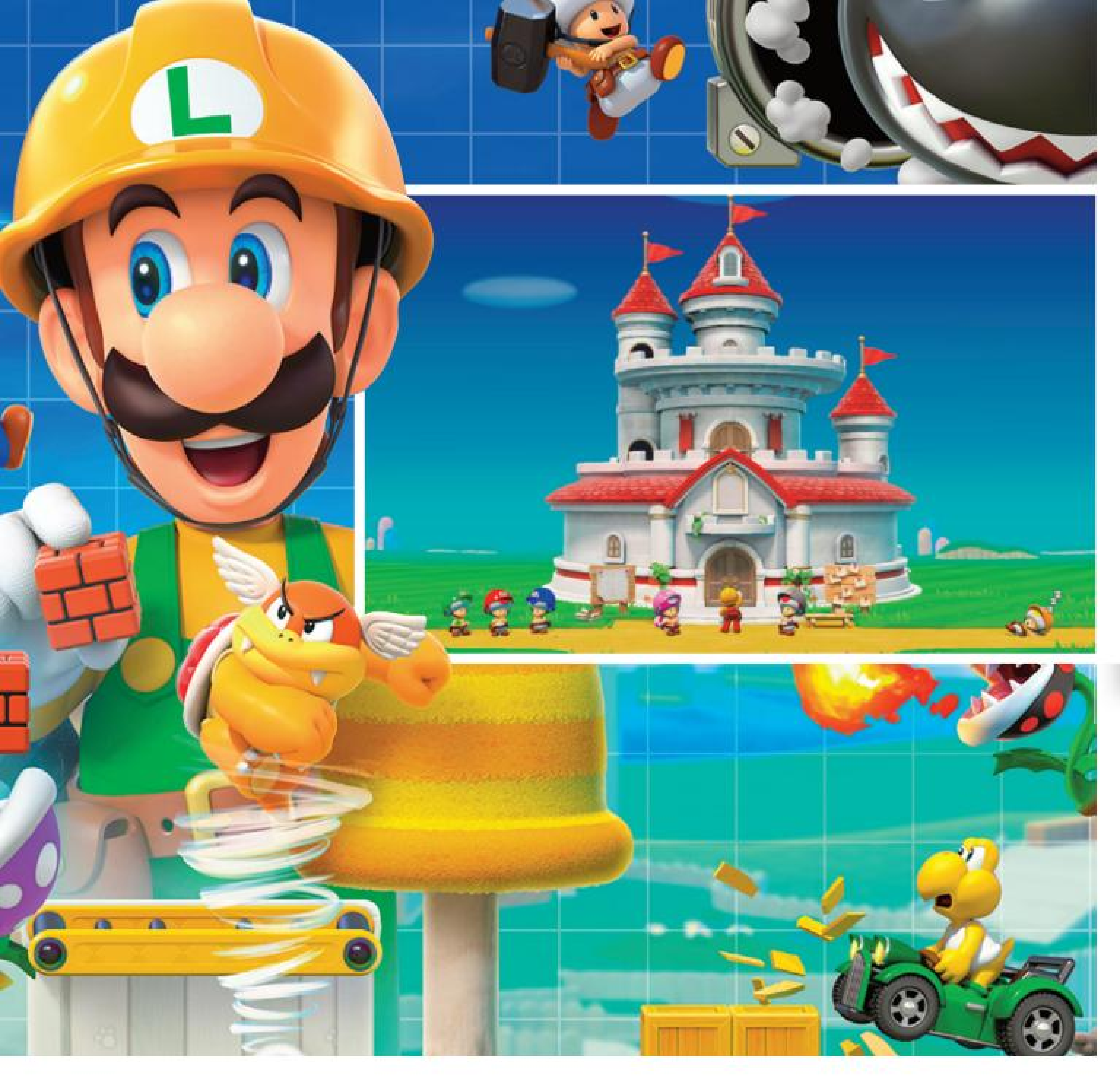
SUPER MARIO MAKER 2

Enemigos y aliados

Unos de los focos de atención del juego es su abanico de funciones online, principalmente los



modos cooperativo y competitivo. Sobre todo este último, una de las grandes atracciones del juego gracias a las múltiples posibilidades que ofrece, ya que con él podremos jugar hasta con cuatro usuarios entre sí en nivel aleatorio, con piques asegurados para hacernos con el banderín victorioso. Ojo también al cooperativo, en el que tendremos que aliarnos y compenetrarnos al máximo para avanzar niveles y superar obstáculos, también con otros tres jugadores. Que cada cual elija su modus operandi.



Escala planetaria

Otro de los grandes atractivos del juego es la opción de compartir nuestras creaciones y descargar los de otros usuarios. Así, podremos buscar –de forma detallada y sencilla gracias a los tutoriales cristalinos- los niveles más destacados que los jugadores de todo el mundo han ido creando, para luego jugarlos y hasta comentarlos a nuestro antojo. Aparte, tendremos un espléndido modo llamado Mario Sin Fin que nos propone una gincana a escala planetaria con tiempo limitado y dificultad creciente para poder convertirnos en el «Mario Maker» más experto habido y por haber.

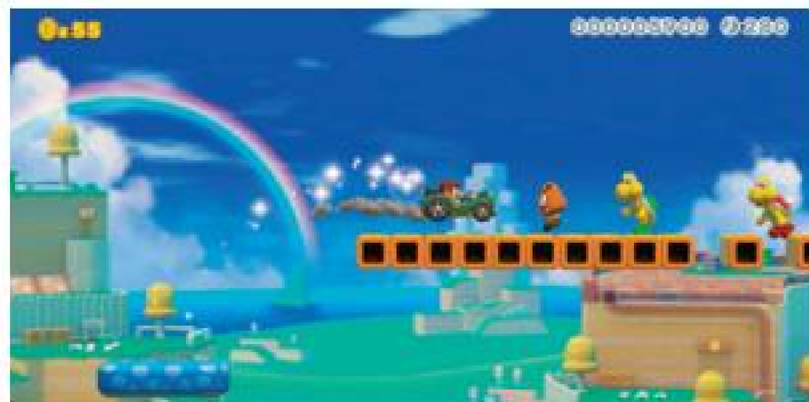


La condición retro del juego se aprecia perfectamente en imágenes como ésta, fiel exponente de que el legado mariófilo envejece estupendamente y, además, tiene la cualidad de transformarse como la mejor energía. No hay más que ver las alucinantes opciones que podemos tener con el editor de niveles, y que dan lugar a híbridos, mezcolanzas y curiosidades tan bizarras como la que podemos observar, con taconazos y todo.

cendido y apagado para activar o desactivar una serie de plataformas combinadas para crear puzles, un editor para poder fabricar superficies con mayor ángulo y profundidad a los escenarios, un ajuste del nivel del agua para que suba o baje en determinados momentos clave o, en fin, la inclusión de objetos como el travieso sol de «Super Mario Bros. 3»o la bala Bill Banzai para ponernos las cosas más complicadas aún. Lo dicho, un compendio de lo más completito.

Un centenar de niveles clásicos para construir a gusto, unas opciones online vibrantes y muchas sorpresas escondidas le aportan a este juego el genuino toque plataformero de la casa

Aunque quizá la característica más notable sea el buen uso que se le ha dado a su predecesor «Super Mario 3D World», sobre todo teniendo en cuenta que el 2D más clásico es la nota predominante en este juego. Así, podremos aprovecharnos de elementos como la presencia de Mario felino, que nos permite trepar a nuestras anchas, atacar con las garras afiladas o pegar unos saltos de infarto para reducir a nuestros enemigos. También está el Coche Koopa, un vehículo la mar de especial con el que aumentaremos el ritmo de nuestra aventura, sobre todo en los niveles más frenéticos y vertiginosos. Lo dicho, un juego realmente espectacular para que los Joy-Con echen humo y, como siempre, nos permitan disfrutar de Mario constructor donde nos dé la gana.

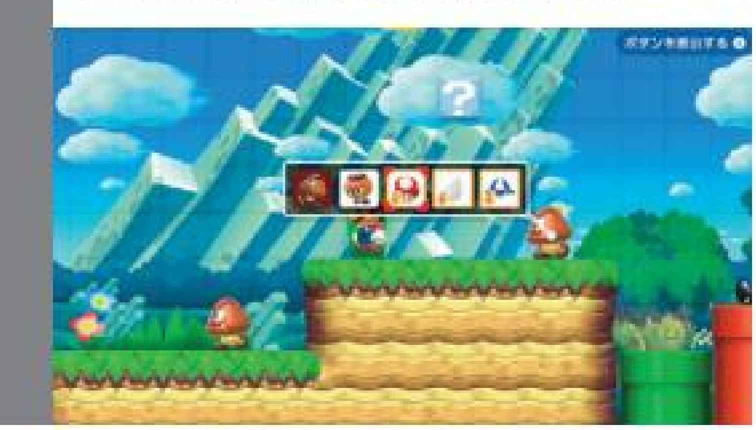


Guía de juego

Fiel a su estilo retroalimenticio, Nintendo vuelve a dar una fantástica vuelta de tuerca a uno de sus juegos más creativos. Aunque eso no significa que haya que sacarse ninguna ingeniería para extraerle todo el jugo, ya que la creación de niveles es bastante sencilla, sobre todo si se opta por construirlos con otro jugador en una única pantalla. Así, solo tendremos que elegir y colocar los diversos objetos y enemigos icónicos donde



queramos en cada escenario propuesto y, luego, seleccionar entre diferentes temas y estilos disponibles (principalmente, el basado en «Super Mario 3D World»). Y ahí es donde empieza a aparecer la magia, ya que la combinación de todos estos diferentes elementos clásicos permite crear cosas nunca vistas en un juego de «Super Mario». Y, como decimos, de forma intuitiva y aprovechando las herramientas a nuestra disposición (pendientes, cintas transportadoras, garras oscilantes...). También la opción "fardona" está presente, ya que podremos presumir de nuestras creaciones exhibiéndolas en una sala virtual, y retando a los colegas a completar nuestros niveles en la piel de Mario, Luigi, Toad y Toadette.



Marvel Ultimate Alliance 3
The Black Order

Team Ninja | Acción, rol
Julio | 18+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



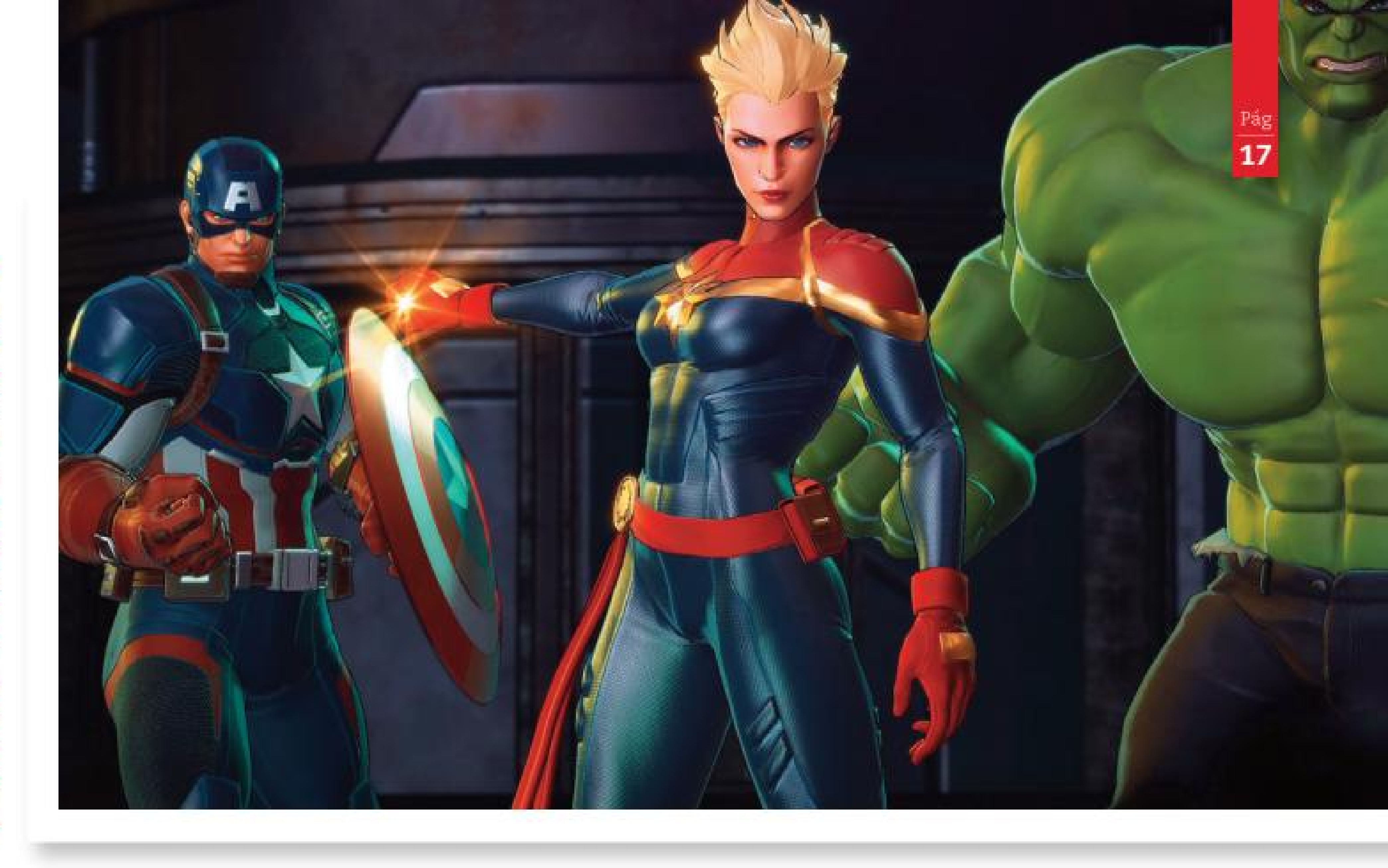
Héroes a todo gas

Para vencer a los tunantes de la Orden Negra toda fuerza y estrategia es poca. Por eso tendremos que combinar las características y los ataques de nuestros héroes hábilmente. Por ejemplo, Capitana Marvel es un hacha en los ataques individuales y los ataques cargados, sin olvidar su capacidad de volar fuera de peligro. También Ojo de Halcón y sus flechas múltiples (Exploding Arrows) nos servirán para descongestionar la zona, y no digamos cuando enfucha sus flechas eléctricas (Shock Value). De remate, Ironman entra en acción con su láser giratorio o su ataque masivo (Misil Barrage). Enorme.









Toque clásico

Otro de los atractivos del juego es su encomiable capacidad para amoldarse al clasicismo de Marvel, dejando atrás el dramatismo hiperbólico de las adaptaciones cinematográficas. Esto es, el fan más ortodoxo de las viñetas clásicas se sentirá como pez en el agua con las bellas texturas, trazos y colores que le recordarán a la edad de oro marveliana. Algo que, entre tanta distorsión cinéfila, es de agradecer. También los escenarios son etiqueta negra, con unas perspectivas y ángulos de cámara de lo más comiquero, perfectamente representados por técnicas casi de cel-shading. En fin, una gozada.

Los héroes y villanos más cañeros de Marvel siguen dando guerra en la nueva y esperada entrega de una saga venerada por muchos fans.

El inabarcable universo Marvel vuelve a dar un brinco hacia territorio consolero. En este caso, a la Switch, que recibe con los brazos y los Joy-Con abiertos la tercera entrega de la saga desarrollada por el Team Ninja de Koei Tecmo. Y es que ya ha pasado una larga década desde que esta épica franquicia no pisaba tierra, y lo hace con fuerzas y energías renovadas y encapsuladas en un RPG repletito de acción con el que podremos crear al equipo definitivo de superhéroes de Marvel con miembros de los Vengadores, los Guardianes de la Galaxia y la Patrulla-X, entre muchos otros. La premisa es sencilla: aliarnos con las fuerzas enemigas para poner freno a la destrucción galáctica del tirano cósmico Thanos y de sus señores de la guerra: la Orden Negra.

Estamos, pues, ante un nuevo cóctel de superhéroes perfectamente agitado en mitad de una historia repleta de emoción y guiños a los fans marvelianos en el que los héroes y villanos más reconocibles del planeta Stan Lee aúnan fuerzas para encontrar las gemas del infinito a lo largo y ancho del Universo Marvel y así evitar que Thanos y la Orden Negra desaten con ellas el caos por todo el cosmos. Desde la Torre de los Vengadores hasta la Mansión X, cada parada en el peligroso camino para desbaratar los planes de Thanos da pie a enfrentamientos inesperados .

Con un diseño espectacular y con raíces fielmente comiqueras, podremos disfrutar de toneladas de acción desde todas las perspectivas: tanto la tercera para poder controlar a nuestro grupo salvaje, como la primerísima bien cerquita gracias a la "cámara heroica", una perspectiva que coloca el punto de vista encima del hombro y que ofrece una experiencia de juego mucho más intensa, ya sea para un jugador o en el modo multijugador con hasta cuatro consolas. Podremos jugar en línea, de manera local o pasándole un mando Joy-Con a un amigo para que se una al equipo. Aparte, con otro par de mandos Joy-Con, hasta cuatro jugadores pueden pasárselo en grande con una única consola. Además, el modo cooperativo permite unirse a la partida o abandonarla con toda facilidad, con lo que crear la "Alianza Definitiva" es más fácil que nunca.

Si a todo esto añadimos efectos especiales alucinantes, sonido perfecto para acompañar la acción y numerosos toques de humor marca de la casa, estamos ante un must fresquito para este verano.

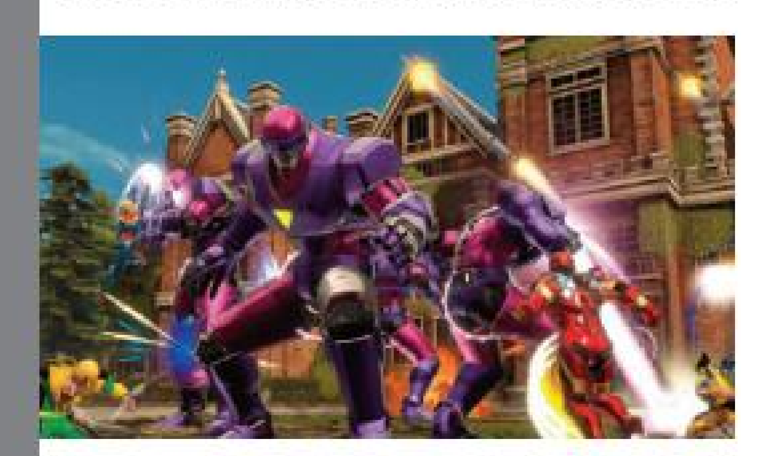
Un look cuidado y fiel al mundillo comiquero, jugosas opciones multijugadoras y muchos y variados ataques redondean este RPG de acción



Los malos malísimos de la Orden Negra, posando en retrato de familia donde se puede apreciar su look de trazo fino, haciendo hincapié en el toque retro de un juego sensacional para marvelómanos de ayer y de siempre. Una entrega que ha hecho que la espera de una década desde la anterior mereciera la pena.

Guía de juego

Sabia elección la de apostar por la Switch para revitalizar una saga que pedía a gritos algún tipo de lifting jugón. Algo que este título ha sabido hacer con bisturí maestro, como se puede comprobar en el manejo de los personajes, fluido y sin atascos, y en la variedad y riqueza de los ataques disponibles, con estupendos combos y ases en la manga pero sin abusar. Aparte, el carisma de los villanos está a la altura de las



circunstancias, así como la nómina de superhéroes, X-Men incluidos (otro buen tanto a favor de Team Ninja): Magneto, Mística, Lobezno, el Profesor X o Deadpool despliegan sus poderes que da gusto, combinándose a la perfección con los Guardianes del Espacio o los Vengadores (incluso Hulk, tan poco dado él a sociabilizar). Esperemos que este buen entendimiento y mejor química tenga continuidad en sucesivas aventuras, tanto en consolas como en la gran pantalla. Por cierto, también es un buen detalle el fichaje de Miles Morales, el Spider-Man 2.0 que echa el resto gracias a sus redes electrificadas, sus ataques de choque paralizadores o su capacidad para deslizarse a través de niveles. Nos ha ganado este crack.



Fire Emblem Three Houses

La serie «Fire Emblem» estrena un nuevo título en Nintendo Switch que vuelve a sus orígenes de estrategia y con nuevos alicientes para aumentar la adhesión de los fans.

La estrategia por turnos no tiene mucha relevancia en las videoconsolas, pero la historia de la serie Fire Emblem es un caso excepcional que ha sabido aunar un combate táctico accesible a todos con una preciosa estética de anime.

Y es precisamente la estética la gran protagonista de esta nueva entrega. Los espectaculares gráficos, cortesía de la potencia de Switch, hacen que los combates por turnos parezcan una serie de dibujos animados cuando se resuelven tras su planificación en la cuadrícula del mapa. Probablemente para aprovechar esta potencia gráfica, ahora hay formaciones de soldados que acompañan los héroes, el campo de batalla se ve más poblado que nunca. Es impresionante contemplar una carga de lanceros o la descarga de flechas de unos arqueros obedeciendo las órdenes de su oficial al mando. Hay funciones nuevas para dominar y otras que vuelven de ediciones anteriores, como la de rebobinar el tiempo. Pero básicamente, es una experiencia clásica que conserva los mimbres esenciales que caracterizan a la serie.

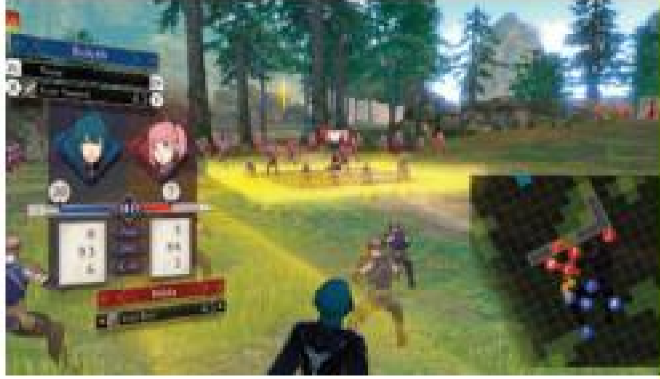
> Tácticas por turnos y personalización fabulosa en el juego más bonito hasta ahora de la serie

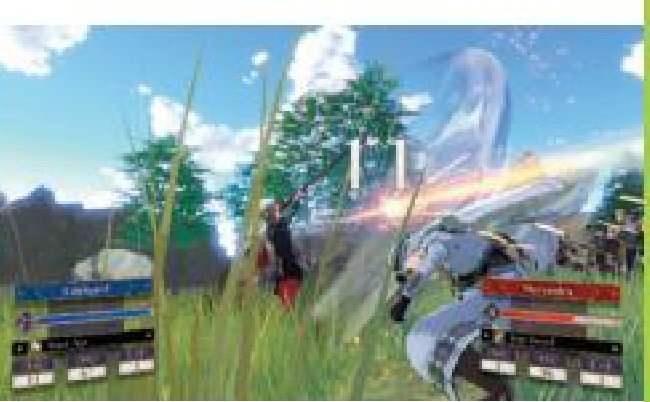
¿Y cuál es esa experiencia? Ante todo, la idea es poner en práctica tu talento táctico colocando a las unidades, aprovechando las ventajas del terreno y sincronizando los ataques y movimientos para alzarte con la victoria. Pero en realidad, la gestión de las extensísimas opciones de personalización y las relaciones entre tus héroes son iguales de importantes, todo ello hilvanado por una historia que te implica en lo que sucede. Precioso, espectacular y con más opciones que nunca, podemos afirmar que «Fire Emblem» ha recuperado el trono que se merece dentro del género de la estrategia.

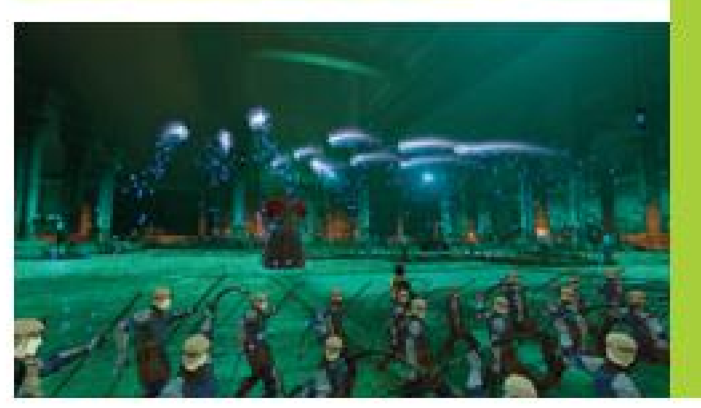
«Fire Emblem» se conoce principalmente como serie de estrategia, pero ha hecho sus pinitos en otros géneros. «Fire Emblem Warriors», también de Switch, es un "spin-off" que se desvió a derroteros de acción. Fue un pequeño adelanto del festín visual que nos esperaba en «Three Houses» donde los momentos en el campo de batalla son sencillamente espectaculares.



Nintendo | Estrategia
26 de julio | 12+
www.nintendo.es









Las tres casas

La academia militar en la que ejerces de instructor se divide en tres casas: las Águilas Negras, los Leones Azules y los Ciervos Dorados, cada una con un líder carismático relevante para la historia y unos estudiantes distintos a tu disposición. Los estudiantes de cada casa al principio favorecen una disciplina de combate concreta, como la magia, las lanzas o los arcos, pero podrás entrenarlos para usar un arma distinta, reforzar sus puntos débiles, especializarlos en una clase avanzada o hacerlos interactuar para estrechar los vínculos que les ayudan a apoyarse durante los combates.

Astral Chain

Una amenaza alienígena ataca a la humanidad y solo los Neuron y Legion pueden dar el "do de pecho" para machacarlos en Nintendo Switch. Gran acción futurista.

Lakahasi Taura, desarrollador de «NieR:Automata», y Hideki Kamiya, creador de la serie de «Bayonetta», unen fuerzas para revolucionar el género. Una experiencia de ciencia ficción y monstruos, con la vertiente del género policíaco que nos mola (o sea, armas con rayos láser y toda la pesca), que llega al universo del gaming a través de Nintendo Switch que ya vive una época dorada.Pero, entrando en harina, la situación es esta: la Tierra (o algo parecido) está en peligro. ¿Novedad? No, pero la amenaza de alienígenas que vienen a vernos, y no precisamente en son de paz, tiene mucho que decir. Y es que Ark, ciudad futurista que disfruta de la felicidad de una ciencia ficción moderada (¡mira, un coche volador!), se ve asolada por la apertura de diferentes agujeros temporales. Por supuesto, esos portales no vienen solos ni traen gente de orden como Marty McFly y Doc, ni siquiera al bueno de Bran Stark o a Iron Man (ya echamos de menos 'Juego de Tronos' y 'Vengadores'), sino a un ejército de los mencionados alienígenas con ganas de pelea.

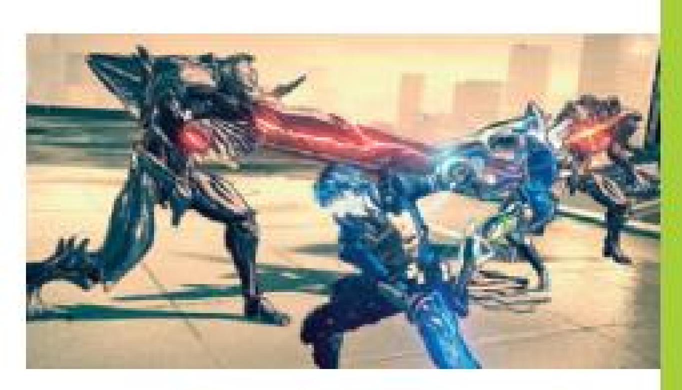
En este panorama, una división especial de la Policía, los Neuron (como los Men in Black pero sin traje impecable ni gafas de sol) serán los encargados de dar matarile a semejante tropa viscosa. Afincados en una estética anime, obra de Masakazu Katsura, los Neuron se servirán de los Legion, unas armas de las que te dejan patidifuso. Juntos, hombres y armas, intentarán devolver a esos seres a su planeta y la contaminación que traen consigo (¿habrá alienígenas en la Tierra y nosotros sin enterarnos?). Una locura que esperamos como agua de mayo en pleno agosto. Nada como el verano para matar aliens malvados.

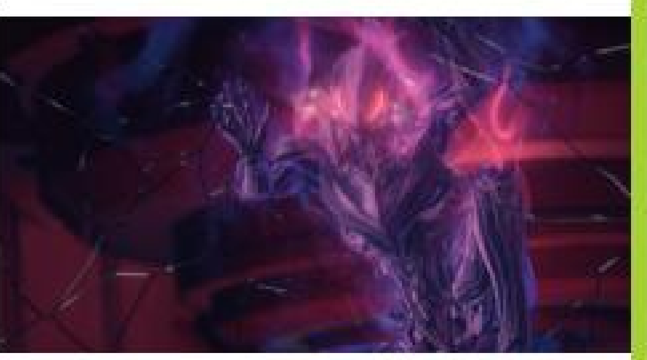
Una batalla campal de policías contra alienígenas en un escenario futurista imaginativo y vibrante

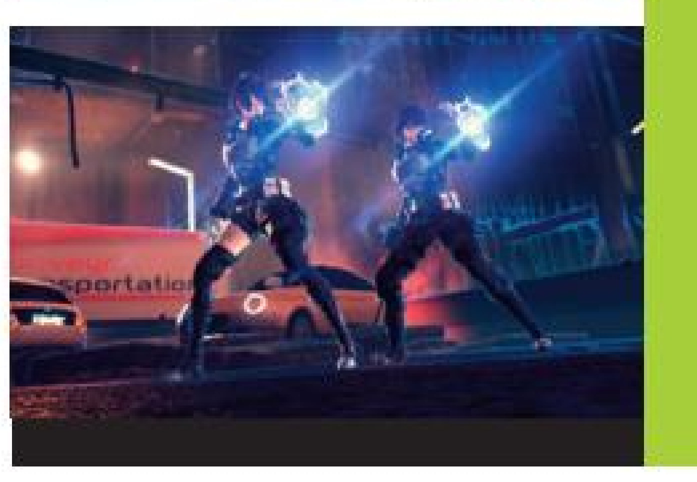
Ark está en peligro y solo los Nueron y los Legion pueden salvarnos de la barbarie extraterrestre que ha atravesado los portales temporales. Polis contra aliens se enzarzan en una pelea jamás vista, contaminación del mundo conocido incluida, a través de una aventura que mezcla universo manga y ciencia ficción, una locura experimentada solo con cuentagotas. ¡Y en compañía de tu hermano mellizo virtual!



Platinum Games | Acción
30 de agosto
www.nintendo.es









Elige un jugador

Pero, ¿qué pintas tú en todo esto, jugador? Pues más de lo que crees. Deberás elegir entre un poli hombre o mujer con el que dar estopa a diestro y siniestro. Después, el colega que descartes se convertirá en tu mellizo, con el que además compartirás andanzas en el arte de aniquilar extraterrestres. Los Legion y los Neuron pueden luchar juntos, pero también centrarse por separado en diferentes objetivos para repartir fuerzas. Desde aquí te recomendamos el sistema de acción sinérgica por el cual uno dispara y otro cubre. Así de sencillo.

Dragon Quest Builders 2

Nintendo Switch acoge el espíritu más creativo de la saga rolera «Dragon Quest», contenido en una secuela llena de mejoras y con un genial multijugador para cuatro usuarios.

En 2016 la famosa saga «Dragon Quest» nos sorprendía incluyendo a su estilo rolero un espíritu constructor con bloques de lo más competente. Las críticas cosechadas abonaron el camino para una futura secuela y he aquí que la tenemos con jugosas novedades.

La campaña para un jugador resulta sencillamente fascinante, empezando por su historia.

Los seguidores del malvado Hargon han prohibido la construcción, cocina y creación, encerrado a los constructores de todo el mundo con la idea de que sus conocimientos caigan en el olvido. Un novato constructor huido a una isla, junto con su único habitante, un misterioso joven que no recuerda su pasado, se convertirán en los héroes que cambiarán el curso de los acontecimientos.

Acopio de aliados y recursos forman parte de una dinámica que el jugador debe seguir con la pareja protagonista, mientras reconstruye un mundo hecho pedazos y devuelve la vida a la isla y a otras desoladas. Con un montón de mejoras, esta segunda aventura se nos hará deliciosa. Podemos crear estructuras de mayor tamaño y con más variedad y opciones. Se nos permite desviar cauces para crear nuevos ríos, cataratas y sitios para nadar. Esta nueva capacidad de nadar será útil en largos y rápidos viajes, donde también planeamos y corremos. Y veremos el mundo desde una perspectiva distinta en primera persona, además de animar a los aldeanos a que nos ayuden a cultivar la tierra.

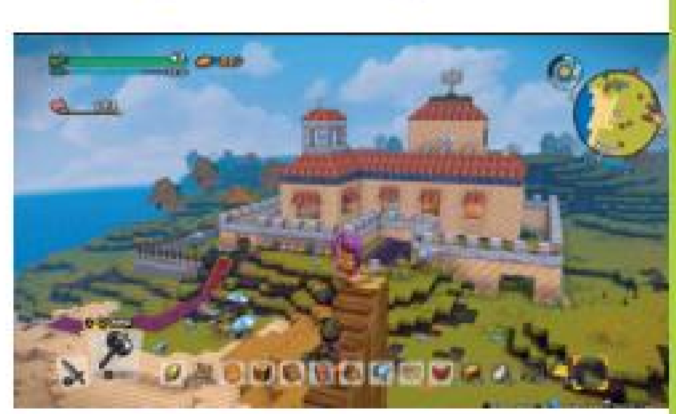
> Ahora podemos viajar más rápidamente planeando, nadando y corriendo por un amplio y bello mundo

Le pone el broche de oro al juego un completísimo nuevo modo multijugador en línea o local para cuatro jugadores, para que las horas de diversión estén aseguradas.

En «DQB 2» los jugadores recolectan materiales para crear cosas como armas, edificios o incluso ciudades enteras. En la Isla del Despertar, hasta cuatro Constructores pueden explorar juntos en el modo de juego inalámbrico local o en el modo online. Una selección de objetos dentro del juego estarán disponibles como contenido extra para aquellos que compren la versión digital del juego y/o del Pase de Temporada.

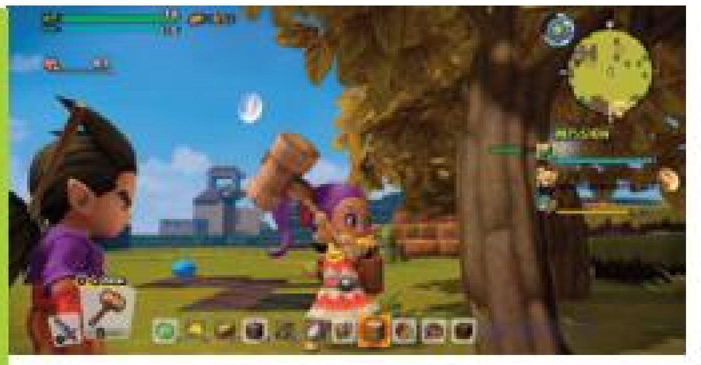


Square Enix | Rol, acción
12 julio
square-enix-games.com









Contenidos de descarga

El jugador puede disponer de 4 paquetes de contenido adicional descargable para esta aventura de RPG. El 12 de julio recibirá un paquete de contenido descargable gratuito y los otros tres son de pago tras su lanzamiento. Estos paquetes ofrecen contenido variado, como nuevas ubicaciones en el juego, recetas adicionales, nuevas misiones y una variedad de opciones personalizables como ropa y peinados. El primer paquete de pago, El tesoro de Awasaki, se lanza el 26 de julio, el paquete Acuario el 2 de agosto y el paquete Modernista el 9 de agosto.

Final Fantasy XIV Shadowbringers

El tercer DLC del masivo «Final Fantasy XIV Online» llega con un remozado sistema de combate, nuevos oficios y razas, más raids y trials y otras jugosas novedades.

Aunque tener el respaldo de una marca tan prestigiosa como «Final Fantasy» puede parecer suficiente para abrir nuevos territorios, llegar a la reciente cifra de más de 16 millones de usuarios en todo el mundo con su MMORPG es para que Square Enix haga palmas con las orejas. Coincidiendo tal hito, nos llega ahora la tercera expansión de «Final Fantasy XIV: Shadowbringers» repleto de alicientes para satisfacer el ardor guerrero de muchos de sus fans.

Por primera vez los Warriors of Light atravesarán los límites entre los mundos para convertirse en Warriors of Darkness, restablecer la noche y salvar al mundo del apocalipsis que promete la Flood of Light.

Cabe destacar entre las novedades, los estupendos cambios en el sistema de combate, incluyendo ajustes en las acciones de los roles. Meterse de pleno en la acción puede resultar más compleja, pero todo sea por lograr movimientos más espectaculares y contundentes. No obstante, las actualizaciones de la interfaz lo ponen más sencillo.

> La expansión establece competentes ajustes en la sinergia de los oficios y el reequilibrio de los mismos

Otros grandes atractivos de la expansión son los nuevos oficios, Dancer y Gunbreaker; y las nuevas razas, Hrothgar, solo personajes masculinos, que vienen a complementar a las Vieras, exclusivamente mujeres. Ambas razas cuentan con dos clanes, editor propio y elementos de personalización únicos. Nada más gozoso que lanzarse con estos recién llegados al club FF a explorar nuevas y fascinantes zonas y ciudades, como The Crystarium o Eulmore, visitar territorios sumergidos, ignotos o exhuberantes. Además, nuevos trials, una nueva serie de raids de alianza y añadidos jugosos en el sistema FATE. ¿Se puede pedir más?



En el mundo expandido de «Final Fantasy XIV» podremos vivir aventuras pasadas con tu nivel y equipo actuales gracias al sistema New Game+. Aterrador es el nuevo trial donde podemos encontrar a Titania, regente de la inédita tribu de los pixies.

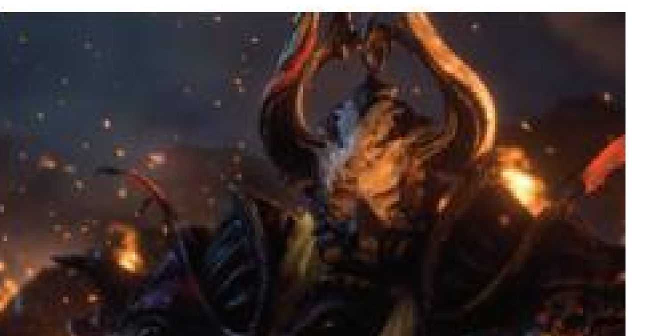


SEGA | Conducción
21 Mayo | 7+
https://sqex.link/0ef9d









Útil benchmark

Los jugadores podrán hacerse una idea previa de lo que se van a encontrar gracias a la disponibilidad del software benchmark oficial del DLC, ya descargable (https://eu.finalfantasyxiv.com/benchmark/). Incluye imágenes inéditas de «Shadowbringers», así como un editor que permite ver a los personajes jugables tal como aparecen en el juego, incluyendo las razas Hrothgar y Viera. Los usuarios que creen a sus personajes en el benchmark podrán trasladarlos al juego completo.

MotoGP 19

El espectáculo de las dos ruedas regresa a las consolas con esta fantástica nueva entrega de la saga de Milestone: más competiciones y pilotos que nunca, un online de fábula y un detallismo exhaustivo definen al campeón.

Como cada año por estas fechas, ya rugen los motores y la gasolina se convierte en lava volcánica con la nueva entrega de la franquicia más motera y cañera de la historia, que además esta temporada alcanza la mayoría de edad. Para celebrarlo, nada mejor que incorporar una buena colección de novedades y mejoras en el chasis y el motor de la saga de Milestone y Namco Bandai, para convertirla en la más apasionante, completa y vibrante de todas. Más y mejores retos, posibilidad de crear nuestro propio evento profesional o de convertirnos en director de carrera y, de remate, la experiencia más completa y multijugador, libre de demoras, jamás experimentada.

La verdad es que el listón estaba bastante alto, pues la edición del año pasado fue la repanocha, principalmente por la incorporación del motor Unreal 4, que supuso un acelerón gráfico no solo en el nivel de detalle y expresividad facial de los pilotos, sino en la propia jugabilidad, eficacia y prestaciones en carrera. Ahora, todos aquellos elementos se han reforzado para que podamos sentir la adrenalina y la velocidad en cada moto del circuito: y no es tarea baladí, ya que podremos elegir a todos los pilotos oficiales del Campeonato 2019, y las 19 pistas distintas en liza. No solo eso, también tendremos la opción de galopar en las diversas clases del circo de las dos ruedas: Red Bull MotoGP Rookies Cup, Moto3, Moto2, MotoGP y la nueva clase MotoE. ¿Se puede pedir algo más? Por ejemplo, la tajada histórica y vintage, con la que reviviremos míticas rivalidades del pasa-

Bandai Namco | Conducción
Junio | 7+
https://es.bandainamcoent.eu

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad











Carrerones online

Otro de los grandes atractivos de «MotoGP 19» es el nuevo multijugador, que por primera vez contará con servidores de Amazon GameLift, con mejor rendimiento en la competición gracias a una latencia más baja para que las carreras logren ser más fluidas y no se produzca lag en el control. Además, habrá lobbies públicos y privados y, sobre todo, el nuevo modo director de carrera que nos permitirá gestionar múltiples aspectos online como fijar las sesiones de carrera, decidir las condiciones ambientales de la pista, etc. Lástima que no esté presente en la versión de Nintendo Switch.





Acelerones vintage

La saga estaba pidiendo a gritos un modo como Pilotos Históricos, una auténtica gozada con más de 50 pilotos legendarios y 35 motos oficiales de las categorías de 500 CC y MotoGP. A todo esto se le sumarán tres pistas históricas que se unirán a las de la temporada actual, como son Laguna Seca 2013, Donington 2009 y Catalunya 2015. Con semejante despliegue se podrán revivir desafíos de momentazos como las nueve victorias de Rossi en su primera temporada con Yamaha o el triunfo in extremis de Gibernau en Le Mans 2003. Grande.



La excelencia gráfica y el realismo a todo gas son dos de las características principales de esta nueva entrega, que eleva el nivel de emoción sobre el asfalto a niveles casi épicos. Todos los matices de pilotos y motos, una fluidez acelerada y una abrumadora sensación de velocidad y dramatismo en cada pista hacen de esta edición todo un show imprescindible para los aficionados al motor más rugiente. De sombrerazo.

do, recreando momentos inolvidables y resucitando hitos históricos de los pilotos, motos y equipos más famosos. Una auténtica pasada para nostálgicos y veteranos.

Todo ello, con un sistema de Inteligencia Artificial mucho más rápido, preciso e ingenioso que nunca basado en la rutina de aprendizaje de la máquina, que nos permitirá arrancar motores como novato en el modo Carrera para ir subiendo escalones hasta convertirnos en el mejor de la clase y dar el gran salto a un reto mayor en el modo Carrera Pro para convertirnos en un piloto profesional de cabo a rabo. Aparte de otros modos de juego secundarios pero no por menos emocionantes (retos, torneos, contrarreloj...), destaca el completo editor, con nuevas herramientas que nos permitirán perfilar nuestro propio estilo eligiendo entre una imponente selección de marcas y accesorios. Tal es el nivel de detalle aquí que incluso podremos combinar tipos de letra y sombras para personalizar nuestra espalda, el casco y el número de competición o descargarnos los diseños de otros jugadores. Lo dicho, una maravilla sobre ruedas que, además, luce especialmente en la flamante tercera temporada del Campeonato eSport «MotoGP». Pisa el acelerador y a por Márquez.

> El modo Pilotos Históricos permite revivir duelos míticos y aporta una nueva dimensión legendaria y nostálgica a un juego lleno de adrenalina y emoción



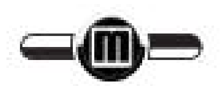
Guía de juego

Realismo y peligrosidad a tope es la máxima de esta nueva entrega, que gracias a su espléndida IA ha conseguido que la sensación de excitación a los mandos de cada moto sea memorable. Por una parte, el sistema de colisiones y daños sigue progresando para garantizar el show en el asfalto y, por otra, las posibilidades de mejora del rendimiento de la electrónica de nuestra máquina son



enormes, merced al abanico de pruebas especiales y diversas estrategias para sacar el máximo partido a nuestras posibilidades. Todo ello hace que la conducción sea suave, fluida y brutal, aunque por suerte el tutorial y los entrenamientos disponibles nos echen más de un cable, igual que el estupendo modo director de carrera. Y para descubrimiento sorprendente la tendencia retro, disponible incluso en DLC como "Historical Pack", que nos permite competir con leyendas como Gardner, Rainey, Doohan y Lawson en desafíos específicos de la mítica temporada 1992.





F1 2019

El juego oficial de la F1 regresa una edición más, superando todos los registros de simulación a nivel técnico e incluyendo jugosas novedades en el multijugador online.

El circo de la Fórmula 1 vuelve a funcionar sobre el asfalto de la mano de Codemasters, con una nueva edición en la guantera ya considerada como la mejor de la historia de la serie. Algo meritorio porque el listón dejado en 2018 era altísimo, especialmente en el apartado técnico, pero incluso en éste se ha vuelto a salir la compañía americana con un realismo sobresaliente que en 4K nativas y texturas a 60 frames estables resulta el acabose. Las partículas en suspensión, los efectos climatológicos, la iluminación... todo afectando a las sensaciones de una conducción afinada que circula a trescientos kilómetros en vena, entre arriesgadas frenadas en curva y aceleración máxima en la recta final, recogido de forma primorosa y espectacular en planos súper lentos por el novedoso sistema de repeticiones.
Con ser todo gozoso gracias al motor EGO Engine, las grandes novedades son la incorporación del campeonato F2 del 2018 al completo y la posibilidad de disfrutar en la 'Legends Edition' de la presencia de dos vacas sagradas de este deporte: Ayrton Senna y Alain Prost. A lo largo de ocho eventos especiales podemos pilotar el McLaren MP4/5B de Senna o el Ferrari F1-90 de Prost. Un plato exquisito para los amantes de este género que lo van a flipar junto a los 20 pilotos y 10 escuderías de la competición oficial, además de 21 vertiginosos trazados.
La guinda al pastel la pone la opción de personalizar nuestro monoplaza para competir en los duelos multijugador. Gracias a una fantástica herramienta de edición podemos maquear el coche a gusto, con todo tipo de motivos, assets y liveries para tal fin. Un aliciente más para inyectarnos la pasión por la F1.

> Pilotar bajo la lluvia o apurar las frenadas generan sensaciones gratificantes de máximo realismo



El simulador de alta velocidad nos hace vivir la competición con máximo realismo. La emoción se intensifica en cada curva y recta de los 21 circuitos oficiales, siendo la experiencia tal cual pilotáramos un auténtico monoplaza y bajo las mismas condiciones.

Codemasters | Conducción
Junio | 3+
www.codemasters.com

Gráficos	6/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	4/6







También la F2

Además de la competición completa de la F1, se incorpora el campeonato F2 del 2018. Ello implica los 20 pilotos reales, 10 coches y sus correspondientes escuderías así



como las 12 pruebas oficiales. La importancia de esta introducción afecta incluso al modo Carrera, desde el cual se nos invita a participar en dicha competición para posteriormente dar el salto a la F1. Es más, incluso incide en nuestra conducción, ya que no se parece en nada pilotar un monoplaza de F2 respecto a los de F1. Codemasters ha anunciado DLC gratuito para esta modalidad.

Warhammer Chaosbane

La franquicia «Warhammer» estrena nuevo juego de acción que aprovecha al máximo la idiosincrasia de su particular universo de guerra eterna contra el caos.

Hay muchos videojuegos basados en el universo «Warhammer», pero este es el primero que ofrece una experiencia de acción isométrica, al estilo de la serie «Diablo»: mazmorras para explorar llenas de hordas de demonios, monstruos enormes que ponen a prueba tus habilidades y abundante botín aleatorio con el que equiparte y preparar a tu héroe para el siguiente desafío. Eko Software ha hecho sus deberes para desarrollar impecablemente esta fórmula infalible.

Hay cuatro héroes: el soldado humano, el matador enano, el mago alto elfo y la arquera elfa silvana, cada uno con su propio equipo y técnicas de lucha, perfectamente aptas para el modo de un jugador, y especialmente brillante al complementarse entre sí durante el modo cooperativo. Este se puede jugar de forma local, en línea o en una combinación de ambas para albergar hasta cuatro jugadores.

> Gran ambiente y acción cooperativa que promete convertirse en un nuevo referente para el género

Sin embargo no todo será acción frenética, también tendrás que hacer alguna pausa para gestionar la adquisición de nuevas habilidades y distribuir los puntos de mejora entre los ataques básicos, los especiales o las habilidades pasivas. Así elegirás tu propio estilo de combate al centrarte en una u otra faceta del arsenal del personaje. Esto, junto a la generación aleatoria de niveles, garantiza la rejugabilidad y frescura de una partida a otra.

Como colofón, una buena factura técnica y excelente presentación, a la altura de los mejores exponentes de su clase, hacen de esta una propuesta ideal para los aficionados a las matanzas de monstruos, doblemente atractiva si te gusta Warhammer.



¿Cuántos años ha desde «Diablo III»? Los fans llevan tiempo reclamando una nueva edición, así que este título responde a esa llamada para intentar ganarse los corazones de una afición hambrienta de combates, botín y camaradería frente a las fuerzas del mal.

BigBen Interactive | Acción
Junio | 16+
warhammer-chaosbane.com

Gráficos	●●●●○○
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●●○○





Estilo y funcionalidad

Es admirable la fidelidad con la que el juego reproduce los conceptos propios de «Warhammer» a la vez que se mantiene accesible a todos. Los puristas no encontrarán ninguna pega al diseño, los ataques, hechizos y trasfondo de los personajes, mientras que los recién llegados se encontrarán cómodos con los ya familiares arquetipos de tanque, generador de daño, ataque a distancia y hechizos. Esto se evidencia en la elegancia con la que han resulto el dilema del matador enano: en teoría no usa armaduras porque lucha a pecho descubierto, así que se potencia equipándose nuevos tatuajes.



Bloodstained Ritual of the Night

Pasajes lúgubres, exploración y acción a raudales se ponen al servicio de lo último de Koji Igarashi, un RPG solo para fans de las emociones fuertes y la fantasía macabra.

Siguiendo la esencia de «Castlevania: Symponhy of the Night», y con la aportación del maestro de esta última, Koji Igarashi, la apuesta de «Bloodstained: Ritual of the Night» es un conglomerado de lo mejor de siempre mostrado como nunca. El horro gótico y la acción perpetrada por poderes sobrenaturales instalan la semilla de una historia de terror y exploración apasionante. Todo ello en un universo de plataformas con desplazamiento lateral a la altura de los grandes títulos de los 90; una aventura 2D con detalle 3D, que corre a 60fps y soporte para HDR/4K.

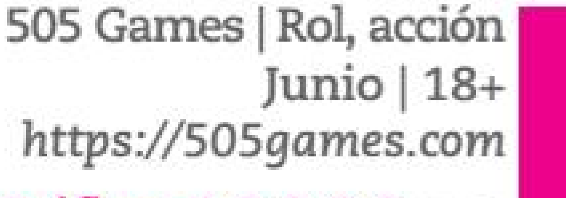
Y como todo juego lúgubre y escalofriante que se precie, le sigue la portentosa historia. Porque la acción se desarrolla en un castillo del siglo XVIII, momento cumbre de la ambientación tenebrosa, y tiene como protagonista a Miriam, posible salvadora de nuestro mundo. Y la amenaza habla en lenguaje oscuro, pues una serie de demonios se han apoderado de un castillo con el próximo objetivo de desatarse y dejar el planeta hecho un cristo.

La esencia de los noventa en un juego estiloso y depurado con lo mejor del horror gótico y la última tecnología

El objetivo de nuestro personaje, Miriam, no solo será el de salvar a la humanidad, sino el de frenar una maldición que asola su cuerpo y que amenaza con convertirla en cristal poco a poco. Y precisamente de cristales va la cosa: el castillo ha revelado la existencia de unos cristales mágicos cuyos poderes tendrás que descubrir según avance la partida. Porque la exploración es clave en una historia plagada de rincones oscuros accesibles gracias a la libertad que ofrece cada escenario. Trampas, jefes finales y secretos inexpugnables se ponen de manifiesto en un paseo por el pasado más oscuro y paranormal de nuestro mundo.

El terror demoníaco despertado en un castillo requiere las habilidades de Miriam, una joven con una maldición que deberá usar unos cristales mágicos para salvar el mundo. Armas, hechizos y un sinfín de secretos pondrán a prueba su capacidad para el combate y su nivel de exploración.

505 Games | Rol, acción
Junio | 18+
https://505games.com



Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

Pequeñas sorpresas

La larga gestación y posterior desarrollo del título le ha permitido conseguir un acabado perfecto. Para empezar, un mapa de los que parecen no acabar nunca, considerado el más grande de la carrera de Koji Igarashi. De hecho, en él se puede apreciar la profundidad de su mundo y sus múltiples opciones: hechizos, armas y todo tipo de aprendizajes para Miriam. Seguimos con una colección de personajes para elegir más allá de la protagoista. Y todo ello envuelto en la atmósfera de la cuidada estética de Bloodstained: Ritual of the Night, posible gracias a los gráficos 2.5 y a la banda sonora de Michiru Yamane («Castlevania: Symphony of the Night») y Ippo Yamada («Resident Evil»).



Fdo. Borja Santos Robledo

Team Sonic Racing

Las carreras en equipo y la velocidad son los pilares de esta nueva aventura Sonic, con lo mejor de la conducción y del universo del dicharachero erizo azul.

No hay nada como un título fresco y frenético de conducción para encarrilar el verano. Con el incansable erizo azul nos meteremos de lleno en un circuito donde podemos combinar aventura arcade con la velocidad más divertida. Un título que absorbe lo mejor del género de carreras, pero también la esencia de la casa Sega y de su mayor icono.
Porque no hablamos de un juego sin más, sino de un firme competidor de «Mario Kart» y de su modalidad hasta ahora única. Así, el título cuenta con un gran futuro gracias a su amplio carcaj de modalidades. Triunfa sobre todas ellas el Multijugador Online & Local cooperativo, con la friolera de doce jugadores por Carrera, cuatro usuarios en pantalla partida y modalidades tanto online como offline. Estas cuentan con la inestimable colaboración del Grand Prix Mode, Exhibition Mode, Time-Trial y Team Adventure Mode. Y aún hay más movidas para hacer con amigos y

> Lo mejor del mundo de la velocidad y de la filosofía Sonic en un juego competitivo y lleno de diversión

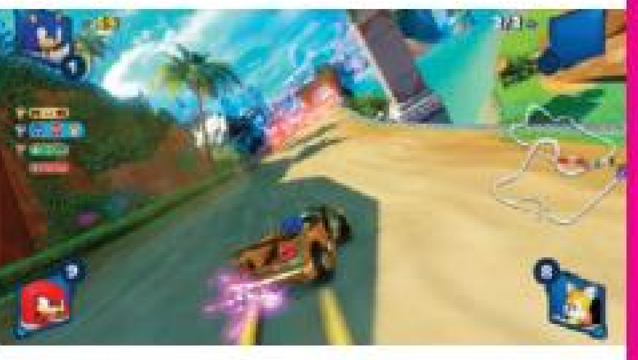
desconocidos: ¡Corre en equipo! Una vertiente para competir con colegas y ayudaros en cada carrera tras conjurarse en torno al Team Ultimate. De esta forma, el trabajo en comandita alcanza su máximo esplendor, siempre apoyado en la gracia de la personalización de los vehículos.
Y, como gran aportación que le hace desmarcarse de otros juegos, un Modo Aventura en el que cada personaje podrá competir y, a la vez, interactuar con sus compañeros de carreras. Este modo es clave porque cambia de tercio completamente el título: carreras, eventos opcionales y zonas bloqueadas en diferentes mundos para completar y dar rienda suelta al concepto de historia. ¡Un universo lleno de retos y puntuaciones!

Coge tu bólido y prepárate para una aventura cargada de adrenalina. Todos los personajes de Sonic se enfrentan al gran reto de la velocidad. Para ello, un modo solitario estupendo, otro de aventura superlativo y la joya de la corona: el Multijugador Online y Local Cooperativo.

Sega | Conducción, Arcade
Mayo | 7+
www.teamsonicracing.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad







Ases del circuito

El universo Sonic sigue siendo la clave de este sucedáneo de la saga, por lo que sus principales personajes beben directamente de su mitología. Así, encontramos 15 compañeros



entre los que se encuentran Sonic, Shadow, Tails y compañía, todos ellos divididos en diferentes clases: Velocidad, Técnica y Potencia. Aprender a utilizar a cada conductor será una de las salsas más suculentas del título. Por suerte, una vez elijas a tu piloto, también cuentas con 14 espectaculares dispositivos ofensivos y defensivos para convertirte en el rey del circuito.



Crash Team Racing Nitro-Fueled

El carismático marsupial regresa por la puerta grande con la remasterización de su clásico "velocípedo", incluyendo renovación gráfica espectacular y nuevos circuitos y personajes. ¡Más contenido, más diversión!

Un aspecto altamente positivo que el mundo del videojuego y su reciclaje tecnológico continuo nos traen es la recuperación de clásicos para disfrute de las nuevas generaciones. En el caso de la compañía Activision, su empeño está dirigido a reverdecer los éxitos del carismático marsupial naranja, Crash, y tras revisitar hace un año algunas de sus grandes aventuras en «Crash N. Sane Trilogy», ahora recupera el mítico «Crash Team Racing» de hace dos décadas, inyectándole mucho más turbo y contenido.

El estudio Beenox es quien se ha encargado de darle nuevos bríos a la carrera, otro aspecto al fantástico juego original creado por Naughty Dog del que respeta todos los trazados, al tiempo que dota de miles y espectaculares detalles a los nuevos circuitos gracias a una lavado gráfico espectacular. La jugabilidad se beneficia igualmente con mecánicas, físicas y conceptos remozados para incrementar la adrenalina de la competición y las risas entre Crash Bandicoot, Dr. Neo Cortex, Polar Tiny Tiger, Coco Bandicoot, N. Gin, Dingodile, Fake, N Tropy... y, cómo no, el alienígena Nitros Oxide, responsable de provocar una singular carrera por el destino del planeta. Un montón de personajes -cada uno dotado con sus características de velocidad, aceleración y giro- de entre ellos algunos repescados de la primera secuela, «Crash Nitro Kart», nacida en el estupendo período de los 128 bits, y de la que también se rescata trece circuitos para incrementar el lote y las opciones de la alocada y "velocípeda" diversión.

Activision | Carreras
Junio | 3+
www.crashbandicoot.com



Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6







Carreras locas

Durante las disparatas carreras de karts encontraremos todo tipo de objetos y haremos lo imposible para evitar que el rival nos robe la gloria. Así le "obsequiaremos" con cajas de TNT, misiles teledirigidos y hasta con ondas electromagnéticas para frenar su avance en la cabeza de carrera. Mientras, nos servimos de escudos especiales para evitar los ataques de los demás. La oferta que nos encontramos de estos objetos depende de los mapas, cada uno de ellos un mundo singular. Las sorpresas nos asaltan en las nuevas pistas de Paso Polar, Cala Crash o Cañón Digo, en el eléctrico Electron Avenue o en los clásicos Templo Tigre y el imprevisible Coliseo derrape.





Modalidades para elegir

Hay diversidad de opciones para disfrutar las divertidas carreras. Aventura te lleva a unir fuerza entre héroes y villanos tradicionales en un torneo contra el equipo del alienígena Nitros Oxide. En Batalla compites en mapas especiales diseñados específicamente y en donde debes infligir máximo número de golpes al rival. En Contrarreloj te despojas de poderes para limitarte a marcar el mejor tiempo. Y la máxima competitividad la encuentras en el Versus y en el multijugador online y a pantalla dividida para cuatro en una misma consola.



La puesta a punto gráfica en «Crash Team Racing Nitro-Fueled» es uno de los puntos fuertes. El lavado de cara de los polígonos del antiguo juego lucen ahora espectaculares rodeados de todo tipo de detalles. Acelerar por los circuitos clásicos es una gozada y toda una experiencia a la hora de combinar derrapes y combos en carreras divertidísimas y repletas de emoción y sorpresas. El trabajo de Beenox es impecable.

Barra libre sobre la pista y cualquier argucia bienvenida para obtener el triunfo final, como lanzarles a nuestros rivales todo tipo de objetos recogidos por el camino. Las trampas y atajos están a la orden del día para sacar provecho, mientras intentamos dominar el arte de la conducción al límite y añadiendo en el mismo un derrapaje molón y cascabelero. Llama la atención la posibilidad de personalizar, por primera vez, a los corredores en liza (dotándolos de su propia personalidad) y a los karts, incluyendo carrocería, ruedas, trabajos de pintura, neumáticos y stickers.

El juego no se queda corto en modalidades plagadas de batallas demenciales y recorridos explosivos salpicados de cajas de TNT; de lucha contra el crono; de disputa multijugadora en una misma consola a pantalla dividida para cuatro; y aún de forma más masiva en el inevitable modo competitivo online que supone un punto de inflexión respecto al juego primigenio.

> El estilo de conducción y derrape, los atajos y las trampas se mantienen, pero ahora todo es más consistente y el sistema de turbo se ha readaptado genial

Una competición imprevisible y desternillante dada a disfrutarla con el aroma de antaño, hasta con su banda sonora, pero con la aceleración next gen de los nuevos tiempos -incluyendo nuevas y pegadizas melodías, y exclusivas animaciones de celebraciones en el podio- en lo que es una remasterización sencillamente de banderazo de cuadros.

Guía de juego

Crash vuelve de nuevo a los circuitos demostrando que lo de acelerar y derrapar también se le da de fábula. A él y a un buen puñado de colegas de asfalto (amigos y enemigos) podemos subir a nuestro vehículo y sacarles jugo en una carrera desternillante. Para empezar debemos recoger todas las manzanas en nuestro recorrido. Sumando diez de éstas, mejoraremos la velocidad punta y la potencia de otros objetos



recopilados. Aunque el punto diferenciador está en dominar el turbo drifting. Cuando la barra inferior derecha en nuestra pantalla alcance el lleno total en color rojo, lo activaremos para pegar un buen acelerón. También la salida de humo negro de nuestro tubo de escape nos alerta para ejecutar la acción. Y si la hacemos en el momento adecuado y encadenándola tres veces de forma consecutiva, el efecto será espectacular y hasta definitivo para llevarnos el gato al agua, facilitándonos desde el atajo la victoria final. Toda una habilidad "velocípeda" que requiere de su arte para ejecutarla con precisión.



Everybody's Golf VR

La veterana franquicia de golf da el salto al terreno virtual con una inmersión tan realista como divertida, para sacarle extraordinario jugo a la disciplina deportiva.

Echarte una partida de golf real sin dejar de ser fácilmente disfrutable y accesible para todo tipo de jugadores. Este parece ser el lema del nuevo título de «Everybody's Golf», una franquicia que lleva más de veinte años colando la pelotita en el hoyo. En esta ocasión se anima con una experiencia desenfadada y, sobre todo, inmersiva gracias a la realidad virtual (exclusivo para jugarse con el dispositivo PlayStation VR). Lo cierto es que no estamos ante un simulador puro ni tampoco es un arcade tipo, más bien recoge de ambos aspectos esenciales donde la autenticidad tiene el mismo valor que la diversión. Para ello olvidémonos de golfistas reales o de competiciones de renombre, ya que la parafernalia oficiosa brilla por su ausencia.

A fe que los vamos a pasar pipa en tres fantásticos campos, uno inicial disponible y los otros desbloqueables, cada uno con 18 hoyos y diversas variantes jugables. A este

> Gracias a mecánicas agradables y sencillas, el juego es accesible incluso para los menos expertos en golf

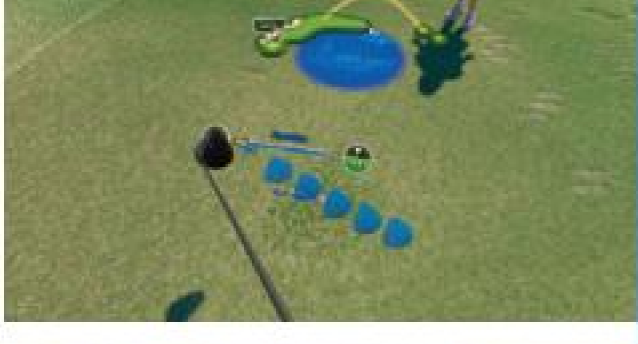
respecto, podemos practicar nuestro swing y golpe de pelota en el campo de practicas antes de lanzarlos al green. Aprender es fácil, no tanto dominar un golpe limpio sin desviarse o embocar con el patt con cierta precisión dentro del green. Esto se debe a que el sistema de control funciona bajo sensores de movimiento. Si bien podemos lograr golpes de mérito con el DualShock 4, hacerlo con el control Move infiere mayor realismo y una imitación más perfecta de tu juego con el palo. Redondean nuestro clinic de golf los consejos y trucos de los imprescindibles caddies de la saga para conseguir bajar del par, así como nuevos carros y algunas jugosas sorpresas. Todo con un estilo visual estupendo. ¡Tiembla Tiger Woods!

«Everybody's Golf VR» presenta todas las clásicas mecánicas de golf de la saga, su peculiar estilo visual y nuevos carros y caddies, aumentando sus posibilidades y la experiencia jugable gracias a la realidad virtual. Un título ideal para jugarlo con el mando de movimiento PlayStation Move.

Sony | Deporte
Mayo | 3+
www.playstation.com/es-es

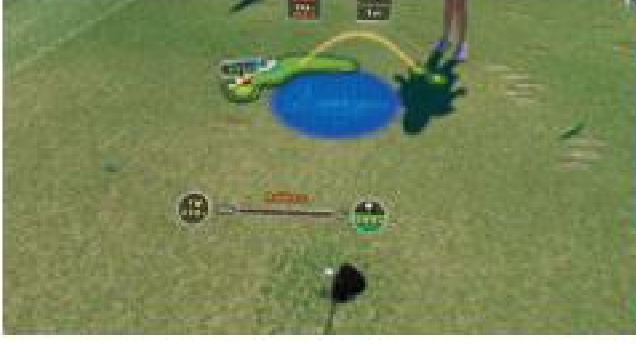


Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6



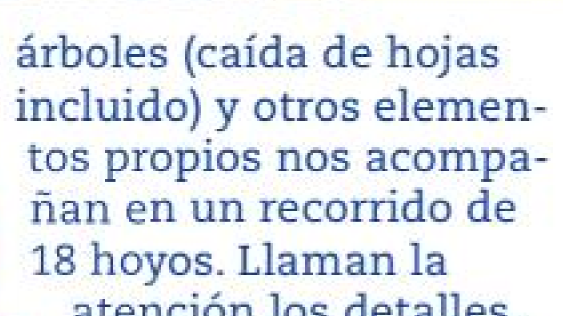






Campo de golf real

Con el PSVR puesto nos trasladamos directamente a un campo de golf. Así, la inmersión es total en un entorno perfectamente recreado. Bunkers, greens, lagos,



árboles (caída de hojas incluido) y otros elementos propios nos acompañan en un recorrido de 18 hoyos. Llaman la atención los detalles, como la posibilidad de leer la dirección del viento, de seguir la estela dejada por la bola en el aire, de examinar el terreno irregular del campo y sentir las pendientes de los greens... Un espacio de juego en 360 grados de lo más gratificante para la práctica del deporte de los palos.

• OFERTA

Oferta disponible del 7 al 17 de junio



Dualshock 4
Antes: ~~59,90€~~
39,90€/unidad



Days Gone
Antes: ~~69,90€~~
49,90€/unidad



God of War y Marvel's Spiderman
Antes: ~~69,90€~~
29,90€/unidad

*Para más información visita *www.elcorteingles.es/promo-ps4days* a partir del 7 de junio.

• OFERTA

Oferta disponible del 10 de junio al 31 de julio.
Hasta fin de existencias. Unidades limitadas.



Nintendo Switch + juego a elegir*
359,90€





• OFERTA

Oferta disponible del 7 al 23 de junio

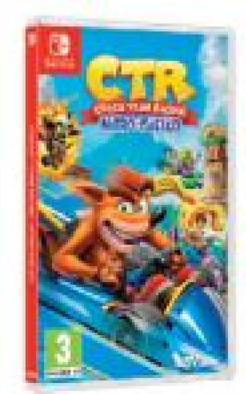


50€ de descuento en cualquier Xbox One S

• LANZAMIENTO

Lanzamiento el 21 de junio de 2019

Crash Team Racing Nitro-Fueled





• LANZAMIENTO

Lanzamiento el 28 de junio de 2019



Super Mario Maker 2

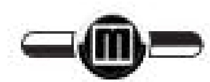
• RESERVA

Disponible el 15 de noviembre

Star Wars Jedi Fallen Order







Rincón del Jugador

7 Razones...

Para comprar «DAYS GONE»

Es una de las asignaturas obligatorias del trimestre para cualquier jugón que se precie: un compendio survival apocalíptico de muchos quilates y con muchas razones para ser disfrutado. Ahí van algunas.

1. **De casta le viene al purasangre.** No hay mejor garantía de éxito que la firma de los desarrolladores genuinamente americanos SIE Bend Studio, responsable de la saga «Syphon Filter», y que aquí se doctoran con honores.
2. **Argumento impactante.** Y sencillo, que en estos casos no hay que andarse por las ramas: una pandemia global ha devastado el mundo y lo ha poblado de bestias salvajes. Así que, a sobrevivir se ha dicho. ¿Hace falta más?
3. **Héroe por accidente.** Deacon St. John es el gran descubrimiento de «Days Gone». Un cazarrecompensas errante que, a lomos de su moto, tendrá que ingeniárselas para no caer en la locura y buscar algo de esperanza. Un tipo íntegro y especial.
4. **Territorio comanche.** Otro de los atractivos del juego es su impresionante escenario, repleto de peligros y belleza, con el tendremos que interactuar y sacarle el máximo jugo para vencer a los engendros. Un mundo cambiante memorable.
5. **Quita, bicho.** Aunque, desde luego, el gran reto del juego es luchar contra las criaturas infernales que amenazan nuestra integridad. De variada tipología pero siempre ávidos de carne, los engendros son canela fina y podrida.
6. **I will survived.** «Days gone» supone otra muesca en el subgénero estrella de los últimos años. Porque aquí la supervivencia es extrema e inteligente con todo tipo de armas, objetos y herramientas que nos encontremos. Una aventura total.
7. **Toque único.** Aunque lo que marca la diferencia es la presencia de detalles tales como la lealtad, el conflicto moral, la psicología de los secundarios o la idea de no tirar la toalla ante un futuro demasiado verídico. Fantástico.



Las chicas son guerreras

Cambio de caracterización

De entre los grandes títulos que se dejarán ver en el próximo E3, no cabe el menor género de dudas de que «Final Fantasy VII Remake» estará en boca de todos. Ya el anuncio de su reedición para PS4 inflamó la ilusión de los fans. Todo pinta a que el lavado de cara será espectacular. Y si hay un personaje que nos pica la curiosidad de cómo lucirá, ese no es otro que la brava Tifa Lockhart. Acaso algunos la recuerdan por su prominente (ejem...) delantera, más allá de otras cualidades menos visibles y profundas como miembro de la facción rebelde AVALANCHA. Hace algo más de un año se la volvió a recordar, gracias a la artista 3D Blair Armitage que recreó a la heroína de «FFVII». Bajo unos modelado y texturizado fantásticos, nuestra querida Tifa se veía monísima y potentísima, fiel al original, pero añadiendo algunos detalles nuevos y consiguiendo un aspecto realista. Claro que ese trabajo tridimensional difícilmente pudo transmitir algo que nos gustaría sí sucediera en «Remake», un cambio de empoderamiento femenino sustancial y auténtico como ya han experimentado otras heroínas, léase Lara Croft, haciendo valer su personalidad por encima de su aspecto físico. Si están renovando el juego, ¿por qué no darle una vuelta a la caracterización de la muchacha de marras? Ni siquiera Hironobu Sakaguchi se opondría, ¿verdad?



Nos preguntamos...

1. **¿Cuándo aterrizará en nuestras vidas la PS5?** Puede que antes de lo previsto, considerando que las horas extra que está echando Sony (de E3, nanay) y la cantidad de detalles que vamos conociendo sobre la consola, desde su arquitectura tecnológica RDNA hasta sus tiempos de carga increíblemente cortos. A soñar se ha dicho.

2. **¿Es "Detective Pikachu" la mejor película basada en un videojuego?** Al menos, es la que ha revitalizado un subgénero bastante pocho últimamente. Y ojo porque, al hilo de su estreno, se han elaborado varias listas donde figura en el top 5 junto a "Silent Hill", "Final Fantasy" o clásicos como "Tron". La secuela se avecina.

3. **¿Puede ser «Death Strading» el juegazo del año?** Tal vez, dado el descomunal hype que está generando (el reciente tráiler fue visto dos millones de veces en seis horas) y la extraordinaria factura que Hideo Kojima le está dando a esta odisea futurista protagonizada por Norman Reedus y que llegará en noviembre a PS4.

Vuestros juegos favoritos



Mortal Kombat 11
Regreso triunfal de la saga de lucha más visceral y gore. Brutales combates sostenidos por un espectacular apartado visual que te deja pasmado.



Rage 2
Mundo salvaje y postapocalíptico para derrochar adrenalina por un tubo. Un desparrame de acción shooter contra monstruos demenciales.



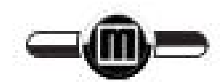
Yoshi's Crafted World
El dino más dicharachero del panorama jugón nos enrola en un plataformas repleto de niveles burbujeantes, tesoros escondidos y mucha diversión.!



Sekiro Shadows Die
La sombra del guerrero es alargadísima en este título fascinante, con excelentes niveles de combate y sigilo, preciosismo gráfico y fina acción para que la inmersión en el Japón feudal sea total.



Days Gone
"El mundo contra ti" es lo que rezaba la campaña de su lanzamiento, una frase contundente de lo que supone esta fantástica lucha por la supervivencia. Deacon St. John se consagra como héroe icónico de PS4.



Retrato robot

JADE



►EDAD: Considerando que hizo su primera aparición en «Mortal Kombat II» hace 18 años, en el reciente «MK 11» ya debe ser cuarentona. Eso sí, el fitness y puede que el "fatality zumba" le han ayudado a conservarse en formol.

►APARIENCIA: Todo un cambio radical el suyo. De la morenaza de ojos verdes, melena azabache y modelitos escuetos de sus años mozos ha pasado a convertirse en una misteriosa dama con toque siniestro y hasta luciferino. Al menos, su vestuario sigue siendo igual de sugerente.

►CURRÍCULO: No menos ajetreada ha sido su existencia. Al principio, Jade era una killer a sueldo del Emperador Shao Kahn, así como confidente de la princesa Kitana. Pero, ya se sabe, intrigas palaciegas hicieron que nuestra protagonista pasara a mejor vida, siendo resucitada por Quan Chi para pasar a servir a los Emperadores del Infierno (de Málaga a Malagón). Vamos, una peripecia para llenar tres temporadas de "Juego de Tronos".

►ARMAS: Pese a tal ajetreo, Jade no ha perdido maña con sus juguetitos letales, principalmente su clásico bastón, lleno de movimientos especiales y pinchaúvas. Tampoco es manca su maestría con el boomerang o ases en la manga como Antiproyección o Impacto de sombra verde. Ojo a sus "fatalities", como transformarse en pez espada fosforito o en bebé de lo más chungo.

►FUTURO: Viendo la energía con la que ha regresado a la saga, es de esperar que siga dando caña en sucesivas entregas. Si no, "me too" mediante, podría arrasar en concursos de belleza, ya que a menudo ha sido coronada con el título de "la más sexy de Mortal Kombat".



Te lo dice Galibo...

Análisis de videojuegos

Una percepción generalizada es que los videojuegos son pasatiempos, distracciones con las que pasar el rato. Y en teoría debería ser así, aunque nosotros sabemos que pueden ser mucho más. Sin ir más lejos, la Organización Mundial de la Salud acaba de reconocer oficialmente que su adicción puede ser un desorden mental. Sin entrar en polémicas, creo que conviene matizar que no todos los videojuegos entran en un mismo saco.



Un multijugador masivo online creará una experiencia totalmente diferente, en la que se busca enganchar al usuario, que un típico plataformero de correr y saltar donde se desafían los reflejos y la coordinación. Y eso es precisamente lo que buscamos al analizar un juego, averiguar qué clase de experiencia proporciona. La cosa se complica cuando recordamos que la percepción puede ser distinta según la persona, de modo que las recomendaciones hechas por los expertos hay que saber matizarlas. El analista puede estar encantado con el rato que pasó probando el juego, y luego llegas tú y te llevas una impresión distinta. De ahí que cada cuál debe decidir si un juego determinado, por muy competente que parezca a priori, lo va a disfrutar o no, según sus gustos.



La épica saga retoma su pulso tras casi dos décadas de espera

Shenmue III

Nada menos que 18 años habremos tenido que esperar para, a partir del 21 de agosto, continuar las tribulaciones de Ryo Hazuki. Este héroe nos trajo un aroma distinto de vivir la acción en una aventura profunda y urbanita, contada en dos videojuegos que forman parte de las páginas más gloriosas de la Dreamcast.



● Antecedentes

Es la esperada secuela de los clásicos de Dreamcast «Shenmue» (1999) y «Shenmue II» (2001), obra de Yu Suzuki. La saga combina elementos de acción inspirados en «Virtua Fighter» y mecánicas de rol. Con entorno único, estilo cinematográfico, batallas realistas y divertidos minijuegos se ganó al público de su época. «Shenmue» fue pionero en mostrar un mundo abierto y Quick Time Events.

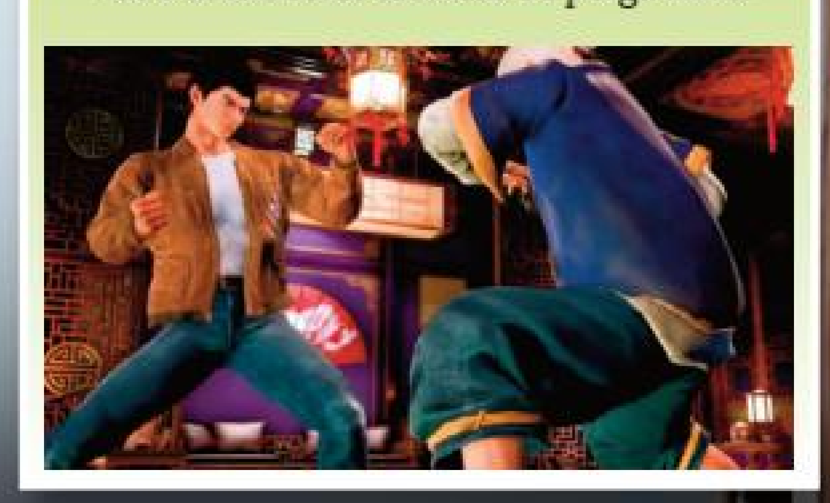


● La historia continúa

El jugador controlará al adolescente especialista en artes marciales Ryo Hazuki en su investigación de la muerte de su padre. Así deberá explorar un mundo abierto, buscar pistas, examinar objetos y hablar con los personajes no jugables para recabar información relevante. El misterio le hará adentrarse en territorio hostil y mantener enfrentamientos colosales propios de una aventura épica.

● Potente sistema de lucha

El sistema de combate será brutal y muchas acciones de los juegos precedentes estarán pulidas en «Shenmue III». Con entrenamiento habitual, Ryo será más fuerte y ganará nuevos ataques (también con minijuegos). Dispondremos de un sistema automático con cinco movimientos configurables y el tradicional manual. Y se podrá entrenar ataques específicos con las tradicionales técnicas de pergamino.

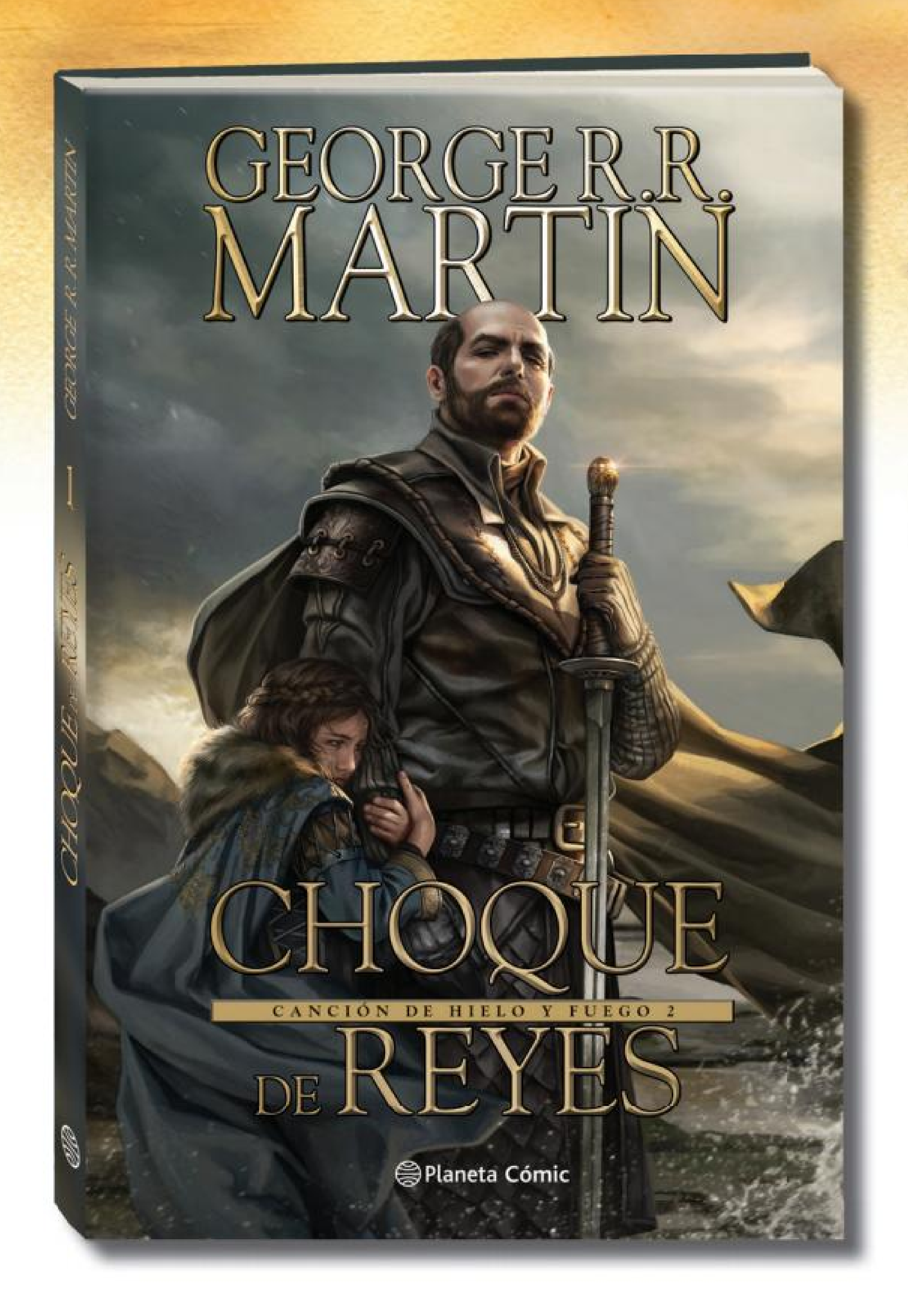


● Nube de personajes

Más de 500 personajes en el juego. Estos ocuparán especialmente localidades rurales, cada uno con personalidad, costumbres y vestuario distintos. Sus reacciones (a Ryo le costará arrancarles más de una frase en su labor investigadora) dependerán del momento y de la hora del día. La relación más especial y espiritual será la del protagonista con su amiga y colaboradora Shenhua.

● Siempre activos

El mundo de «Shenmue III» demanda interactividad continua (misiones secundarias, minijuegos, trabajos...) y conocer a mucha gente. En el ambiente estará muy presente el choque cultural y el elemento religioso. El mayor reto -dura tajada conversacional aparte- tendrá lugar en las arenas de combate de un templo en Niaowu, aunque los torneos de pesca no se quedarán cortos.



GEORGE R. R.
MARTIN

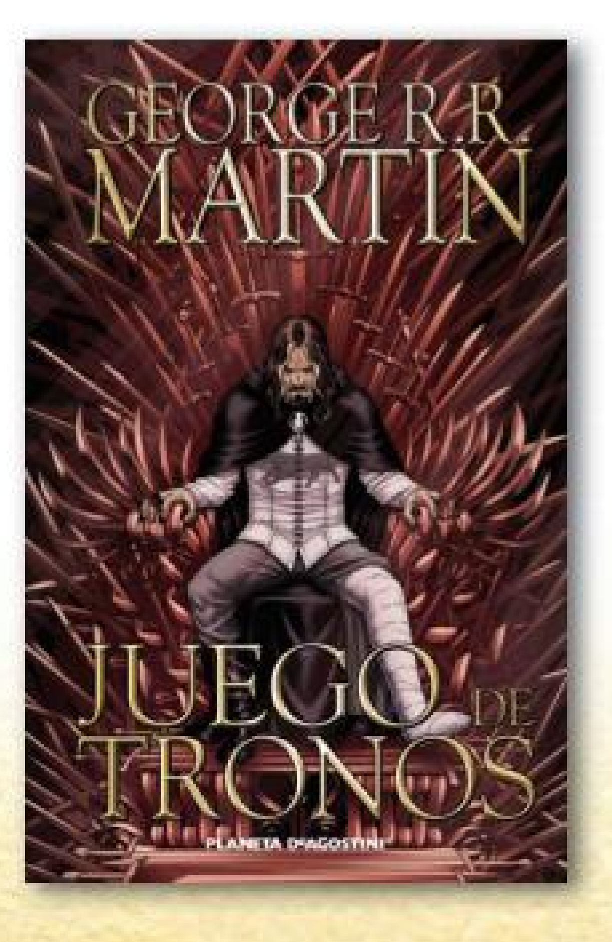
CHOQUE DE REYES

VOLUMEN 1

Ya a la venta
Choque de reyes,
la adaptación gráfica de
Canción de Hielo y Fuego,
la saga de éxito de
George R.R. Martin.









Inscríbete a nuestro boletín de novedades en:

www.planetacomic.com

BLOG: www.planetadelibros.com/blog/comics | FACEBOOK/TWITTER/INSTAGRAM/YOUTUBE: PlanetadComic





ELLA RESURGIRÁ, LOS X-MEN CAERÁN
X-MEN
FÉNIX OSCURA
7 DE JUNIO EN CINES